

The logo for N-GAGE QD. The 'N' is red, and the 'GAGE' is white. The 'QD' is in a stylized orange font. The background features a large, dark, circular pattern of concentric squares that create a tunnel-like effect.

N·GAGE QD

The title 'GHIDUL UTILIZATORULUI' (User Manual) is written in orange capital letters. It is positioned below a horizontal line that has a yellow and orange gradient and a wavy, circuit-like edge on the right side.

GHIDUL UTILIZATORULUI

NOKIA

DECLARATIE DE CONFORMITATE (DoC) R&TTE 128- N-04

Noi, S.C. **NOKIA ROMANIA SRL**, cu sediul in Bucuresti, Piata Montreal nr. 10, Intr. F, Sector 1, World Trade Center, inregistrata la Registrul Comertului sub nr. J40/941/98, cod unic 10172593, in calitate de reprezentanti ai producatorului, declaram pe propria noastra raspundere ca produsul:

Telefon mobil GSM/DCS,

marca: **NOKIA N-Gage QD**, fabricat in Finlanda, Germania, Ungaria

tip: **RH-29**,

lot: **10.000 buc.**, importat in anul 2004

Produs de Nokia Corporation, cu sediul in Keilalahdentie 4, FIN-02150 ESPOO, Finlanda.

la care se refera aceasta declaratie este in conformitate cu cerintele esentiale si celelalte prevederi aplicabile ale Hotararii Guvernului nr. 88/2003(R&TTE) sau ale Directivei 1998/5/EC(R&TTE).

Produsul este in conformitate cu urmatoarele standarde si/sau alte documente normative

	Standardul	Directiva CE
Protectia sanatatii(SAR):[art.6(1) a)]	EN 50360:2001	99/519/EEC
Siguranta utilizatorului:[art. 6(1) a)]	SR EN 60950+A1:1995/A2:1996/A3:1997::2001	73/23/EEC
Compatibilitatea electromagnetica:[art.6(1) b)]	EN 301 489-07:2000	89/336/EEC
Spectrul radio:[art 6(2)]	EN 301 511	99/5/EEC
Standard transmisie date tehnologie Bluetooth:	EN 300 328-2	1999/5/EC

Telefonul este marcat si notificat CE 168, alimentatorul este marcat CE.

Dosarul tehnic este disponibil la sediul S.C. NOKIA ROMANIA S.R.L.

Declaratia de conformitate in original este disponibila pe site-ul producatorului.(www.nokia.com)

Declaratia este intocmita in conformitate cu prevederile SR EN 45014- 2000, HG 88/2003, HG 457/2003 si HG 497/2003.

Bucuresti, 19.04.2004

Nokia Romania S.R.L.

World Trade Center, 10 Montreal Square, Entr. F
011469 Bucharest
ROMANIA

Tel.: +40 21 202 30 00
Fax: +40 21 202 31 33
Fiscal code: R 10172593

Bank: HVB Romania S.A.
A/C: 000 30300-311 (ROL)

Account Manager
Razvan Petrescu



CE168

Copyright © Nokia Corporation 2004. Toate drepturile rezervate.

Este interzisă reproducerea, transferul, distribuirea și stocarea unor părți sau a întregului conținut al acestui material fără permisiunea prealabilă a firmei Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage și N-Gage QD sunt mărci înregistrate ale firmei Nokia. Alte nume de produse și de firme menționate aici pot fi nume comerciale sau mărci comerciale aparținând proprietarilor respectivi.

Nokia tune este o marcă sonoră a corporației Nokia.

symbian

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.



Java
POWERED

Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425.

Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia duce o politică de dezvoltare continuă. Ca atare, Nokia își rezervă dreptul de a face modificări și îmbunătățiri oricărui produs descris în acest document fără notificare prealabilă.

În nici un caz Nokia nu va fi răspunzătoare pentru nici un fel de pierderi de informații sau de venituri sau pentru nici un fel de daune speciale, incidente, subsecvente sau indirecte, oricum s-ar fi produs.

Conținutul acestui document trebuie luat „ca atare”. Cu excepția cazurilor prevăzute de legea aplicabilă, nici un fel de garanții, explicite sau implicite, incluzând, dar fără a se limita la garanțiile implicite de vandabilitate și adecvare la un scop anume, nu se oferă în legătură cu acuratețea, corectitudinea sau conținutul acestui document.

Nokia își rezervă dreptul de a modifica acest document sau de a-l retrage oricând fără notificare prealabilă.

Este posibil ca nu toate produsele să fie disponibile în zona dumneavoastră. Vă rugăm să consultați pentru aceasta cel mai apropiat dealer Nokia.

Specificații pentru export

Acest aparat poate conține piese, tehnologii sau programe ce pot face obiectul unor legi sau reglementări privind exportul din SUA sau din alte țări. Este interzisă încălcarea legislației respective.

9311169

ISSUE 2 RO

Nokia Corporation, Nokia Mobile Phones

P.O. Box 100

00045 Nokia Group Finland

Cuprins

PENTRU SIGURANȚA DVS..... 8

Pregătirea pentru utilizare 11

Instalarea cartei SIM și a acumulatorului 11

Încărcarea acumulatorului 13

Pornirea consolei pentru jocuri 13

Taste și elemente componente 14

 Despre afișaj 15

 Blocarea tastaturii 15

Introducerea unei cartele cu jocuri sau a unei
cartele de memorie 15

Scoaterea unei cartele de memorie 16

Jucarea unui joc 17

 Economisirea energiei în timpul jocului 17

 Începerea unui joc cu mai mulți jucători 17

Manager jocuri - Organizarea datelor pentru
jocuri 18

 Realizarea copiilor de siguranță
 și restaurarea datelor pentru jocuri 18

Lansatorul N-Gage Arena 19

 Înainte de a utiliza lansatorul N-Gage Arena 19

 Conectarea la N-Gage Arena 20

 Înregistrarea și conectarea 20

 Actualizarea lansatorului N-Gage Arena 20

Ajutor 21

Indicații pentru o utilizare eficientă 21

Consola Dvs. pentru jocuri 22

Personalizarea consolei pentru jocuri 22

Comenzi rapide în modul de așteptare 23

Indicatori importanți în modul de așteptare 23

Organizarea memoriei 24

 Afișarea spațiului disponibil în memorie 24

 Eliberarea de spațiu în memorie 25

Utilizarea cartei de memorie 25

 Formatarea unei cartele de memorie 26

 Copierea de siguranță și restaurarea
 informațiilor 26

 Blocarea cartei de memorie 26

Reglajul volumului 27

Telefon 28

Efectuarea unui apel 28

 Apelarea rapidă a unui număr de telefon 29

 Efectuarea unei teleconferințe
 (serviciu de rețea) 29

Răspunsul la un apel sau respingerea acestuia 30

 Apel în așteptare (serviciu de rețea) 30

Opțiuni în timpul unei convorbiri.....	30	Siguranță	44
Redirecționarea apelurilor (serviciu de rețea)	31	Aparat și SIM.....	44
Jurnal – Registru apel și jurnalul general	32	Administrare certif.....	46
Registru cu apeluri recente.....	32	Restricții apel (serviciu de rețea).....	48
Durata convorbirilor.....	32	Rețea	49
Costurile convorbirilor (serviciu de rețea)	33	Setări accesorii.....	49
Contor GPRS.....	34	Contacte (Agendă telefonică)	50
Afișarea jurnalului general.....	34	Memorarea numelor și a numerelor	
Setările jurnalului	35	- Crearea și editarea cartelelor de contact.....	50
Director SIM și alte servicii SIM.....	35	Copierea contactelor de pe cartela SIM	
Setări.....	36	în memoria aparatului și invers	51
Modificarea setărilor	36	Adăugarea unui sunet de apel pentru o cartelă	
Setări aparat	36	de contact sau un grup de contacte.....	51
General.....	36	Apelarea vocală	52
Mod de așteptare.....	37	Adăugarea unui indicativ vocal la un număr	
Afișaj.....	37	de telefon.....	52
Setări apel.....	38	Efectuarea unui apel prin pronunțarea	
Setări conexiune	39	indicativului vocal	53
Despre conexiuni pentru transmisii		Crearea grupurilor de contacte	54
de date și despre puncte de acces	39	Eliminarea membrilor dintr-un grup.....	54
Crearea unui punct de acces	40	Imagini	55
Puncte de acces.....	41	Imagini – Vizualizare imagini.....	55
GPRS	43	Captură ecran.....	55
Transmisie date.....	44	Schimbarea setărilor pentru captura de ecran	56
Data și oră	44	Video player	57
		Primirea unui video clip într-un mesaj	57

Mesaje.....58

Scrierea textului	59
Metoda tradițională de introducere a textului	59
Introducerea textului cu funcția de predicție - Dicționar.....	60
Copierea textului în clipboard	62
Scrierea și expedierea mesajelor.....	62
Setări necesare pentru mesaje multimedia.....	64
Setări necesare pentru mesaje e-mail.....	65
Căsuță intrare - primirea mesajelor.....	65
Primirea obiectelor multimedia	65
Primirea emblemelor, sunetelor, cărților de vizită, înregistrărilor de agendă și a setărilor	66
Primirea mesajelor de serviciu	67
Dosarele mele	67
Căsuță poștală.....	67
Deschiderea căsuței poștale	68
Preluarea mesajelor e-mail din căsuța poștală.....	68
Ștergerea mesajelor e-mail.....	69
Deconectarea de la căsuța poștală.....	70
Căsuță ieșire - Mesaje care urmează să fie expediate	70
Vizualizarea mesajelor de pe o cartelă SIM.....	71
Transmisie celulară (serviciu de rețea)	71
Editor pentru Comandă servicii.....	71
Setări mesaje	72
Setări pentru mesaje text.....	72

Setări pentru mesaje multimedia	73
Setări pentru mesaje e-mail.....	75
Setări pentru mesaje de serviciu.....	76
Setări pentru Transmisie celulară (serviciu de rețea).....	76
Setări pentru dosarul Altele	77

Profiluri78

Schimbarea profilurilor.....	78
Personalizarea profilurilor	79

Agendă și Probleme de rezolvat.....81

Efectuarea înregistrărilor în agendă.....	81
Ecrane ale agendei.....	82
De rezolvat - Listă de sarcini	83

Funcții suplimentare84

Calculator.....	84
Compozitor	84
Convertor - Conversia unităților de măsură	85
Setarea unei valute de bază și a cursurilor de schimb	86
Note	86
Ceas.....	87
Setarea unei alarme.....	87
Înregistrator (Recorder).....	87
Mergeți la.....	88
Adăugarea de comenzi rapide	88

Internet	89	Conectivitate	98
Secvențele de bază pentru accesarea Internetului.....	89	Conexiunea Bluetooth	98
Primirea setărilor într-un mesaj text	89	Setări Bluetooth.....	99
Introducerea manuală a setărilor.....	90	Expedierea datelor prin Bluetooth.....	99
Ecranul marcajelor	90	Asocierea aparatelor.....	100
Realizarea unei conexiuni	90	Primirea datelor prin Bluetooth	101
Siguranța conexiunii.....	91	Dezactivarea conexiunii Bluetooth	101
Navigare	91	Conectarea la un calculator prin Bluetooth.....	101
Terminarea unei conexiuni	92	Utilizarea CD-ROM-ului	102
Golirea arhivei.....	92	Informații despre acumulator	103
Setări pentru Internet	92	Încărcarea și descărcarea.....	103
Aplicații și Manager.....	94	ÎNGRIJIRE ȘI ÎNTREȚINERE.....	103
Observații privind instalarea aplicațiilor		INFORMAȚII SUPLIMENTARE	
și programelor	94	REFERITOARE LA SIGURANȚĂ	104
Aplicații (Java™)	95	Index.....	109
Instalarea unei aplicații	95		
Ecranul principal Aplicații	95		
Setări aplicații.....	96		
Manager - Instalarea și ștergerea programelor.....	96		
Instalarea programelor.....	96		
Ștergerea programelor	97		

PENTRU SIGURANȚA DVS.

Citiți aceste instrucțiuni simple. Nerespectarea acestor instrucțiuni poate fi periculoasă sau ilegală. Pentru informații suplimentare, citiți în întregime ghidul utilizatorului.



PORNIREA TELEFONULUI ÎN CONDIȚII DE SIGURANȚĂ Nu porniți aparatul dacă folosirea telefoanelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.



SIGURANȚA CIRCULAȚIEI - ÎNAINTE DE TOATE Respectați toate legile locale. Păstrați-vă întotdeauna mâinile libere în timp ce conduceți un autovehicul. Prima grijă a Dvs. în timp ce conduceți un autovehicul trebuie să fie siguranța circulației.



INTERFERENȚE Toate aparatele mobile pot intra în interferență, ceea ce le-ar putea afecta performanțele.



DECONECTAȚI ÎN SPITALE Respectați toate restricțiile. Deconectați aparatul în apropierea echipamentelor medicale.



DECONECTAȚI ÎN AVION Respectați toate restricțiile. Aparatele mobile pot produce interferențe în avion.



DECONECTAȚI LA ALIMENTAREA CU CARBURANȚI Nu folosiți aparatul în stațiile de alimentare cu carburant. Nu folosiți aparatul în apropierea carburanților sau a substanțelor chimice.



DECONECTAȚI ÎN ZONE UNDE AU LOC EXPLOZII Respectați toate restricțiile. Nu folosiți aparatul în zone unde au loc explozii.



FOLOSIȚI CU GRIJĂ Folosiți aparatul numai în poziție normală, conform instrucțiunilor din documentația produsului. Evitați contactul inutil cu antena.



SERVICE CALIFICAT Instalarea și repararea acestui produs este permisă numai personalului calificat.



ACCESORII ȘI ACUMULATORI Folosiți numai accesorii omologate și acumulatori omologați. Nu conectați între ele produse incompatibile.



REZISTENȚA LA APĂ Aparatul Dvs. nu rezistă la apă. Feriți aparatul de umiditate.



COPII DE SIGURANȚĂ Nu uitați să faceți copii de siguranță sau să păstrați înregistrări scrise ale tuturor informațiilor importante.





CONECTAREA LA ALTE ECHIPAMENTE

Când conectați la orice alt echipament, citiți manualul de utilizare al acestuia pentru instrucțiunile detaliate de siguranță. Nu conectați între ele produse incompatibile.



APELURI TELEFONICE ÎN CAZ DE URGENȚĂ

Asigurați-vă că funcția de telefon a aparatului este pornită și în stare de funcționare. Apăsăți  de câte ori este necesar pentru a șterge afișajul și a reveni la ecranul de pornire.

Formați numărul de urgență și apăsați . Comunicați locul în care vă aflați. Nu încheiați convorbirea până nu vi se permite acest lucru.

DESPRE APARATUL DVS.

Aparatul mobil descris în acest ghid este omologat pentru a fi utilizat în rețelele EGSM 900 și GSM 1800. Pentru informații suplimentare despre rețele, contactați furnizorul Dvs. de servicii.

La utilizarea funcțiilor acestui aparat, respectați toate legile precum și dreptul la viața privată și alte drepturi legitime ale celorlalte persoane.



Atenție: Pentru a utiliza orice funcție a acestui aparat, alta decât ceasul alarmă, aparatul trebuie să fie pornit. Nu porniți aparatul dacă folosirea aparatelor mobile poate provoca interferențe sau pericole.

Servicii de rețea

Pentru a utiliza telefonul trebuie să beneficiați de serviciile unui furnizor de servicii de comunicații mobile. Utilizarea multor funcții ale acestui aparat depinde de funcțiile disponibile în rețeaua mobilă. S-ar putea ca serviciile de rețea să nu fie disponibile în toate rețelele sau ar putea fi necesar să încheiați acorduri specifice cu furnizorul Dvs. de servicii înainte de a putea utiliza serviciile de rețea. Ar putea fi necesar ca furnizorul Dvs. de servicii să vă ofere instrucțiuni suplimentare în ceea ce privește utilizarea acestor servicii și să vă informeze asupra modului de taxare. Unele rețele ar putea avea limitări care influențează modul în care puteți utiliza serviciile de rețea. De exemplu, unele rețele ar putea să nu accepte toate caracteristicile și serviciile specifice unor limbi.

Este posibil ca furnizorul Dvs. de servicii să fi solicitat ca anumite funcții ale aparatului Dvs. să fie dezactivate sau să nu fie activate. Dacă acesta este cazul, funcțiile respective nu vor fi prezente în meniul aparatului Dvs. Pentru informații suplimentare, contactați furnizorul Dvs. de servicii.

Accesorii, acumulatori și încărcătoare

Verificați numărul de model al oricărui încărcător, înainte de a-l utiliza cu acest aparat. Acest aparat este destinat pentru a fi alimentat de la ACP-12 și LCH-12.



Atenție: Folosiți numai acumulatori, încărcătoare și accesorii omologate de Nokia pentru a fi utilizate cu acest model. Utilizarea altor tipuri poate anula orice aprobare sau garanție și poate constitui un pericol.

Pentru procurarea de accesorii aprobate, adresați-vă distribuitorului Dvs. Când deconectați cablul de alimentare al oricărui accesoriu, trageți de ștecher și nu de cablu.

Aparatul Dvs. și accesoriiile acestuia pot conține piese de mici dimensiuni. Nu lăsați aparatul și accesoriiile la îndemâna copiilor mici.

Pregătirea pentru utilizare

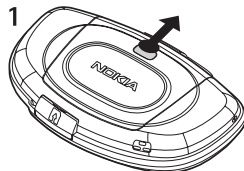
Instalarea cartelei SIM și a acumulatorului



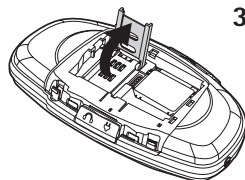
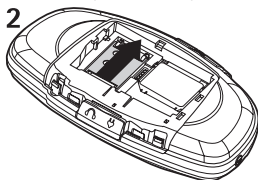
Observație: Înainte de a scoate capacul, opriți întotdeauna aparatul și deconectați-l de la încărcător sau de la orice alt aparat. Păstrați și folosiți întotdeauna aparatul cu capacele montate.

Nu lăsați cartelele SIM la îndemâna copiilor mici. Pentru disponibilitate și informații referitoare la utilizarea serviciilor de pe cartela SIM, contactați furnizorul cartelei SIM. Acesta poate fi furnizorul de servicii, operatorul de rețea sau un alt furnizor.

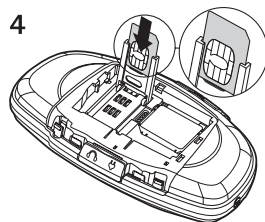
- 1 Cu partea din spate a consolei orientată spre Dvs., apăsați butonul de deblocare (1) și scoateți capacul prin glisare în direcția indicată de săgeată.



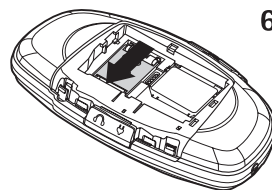
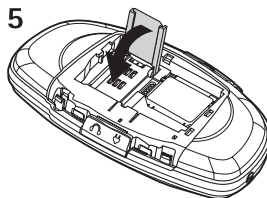
- 2 Pentru a debloca suportul cartelei SIM, împingeți prin glisare suportul în direcția indicată de săgeată (2) și deschideți-l (3).



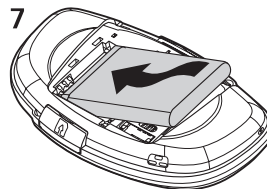
- 3 Introduceți cartela SIM în suport (4). Asigurați-vă că zona cu contacte aurite a cartei SIM este orientată către conectorii aparatului iar colțul teșit al acesteia este orientat spre partea superioară a suportului.



- 4 Închideți suportul cartei SIM (5) și fixați-l în locașul său (6).




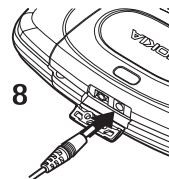
- 5 Introduceți acumulatorul (7).




- 6 Puneți la loc capacul din spate.


Încărcarea acumulatorului


- 1 Deschideți capacul marcat cu . Conectați cablul de alimentare la consola pentru jocuri (8).
- 2 Conectați încărcătorul la o priză de CA. Indicatorul de încărcare a acumulatorului va crește succesiv. Consola pentru jocuri poate fi utilizată în timpul încărcării. Dacă acumulatorul este complet descărcat, ar putea dura câteva minute până când va fi afișat indicatorul de încărcare.
- 3 Dacă acumulatorul este complet încărcat, indicatorul de încărcare este afișat integral. Deconectați încărcătorul, mai întâi de la consolă și apoi de la priza de curent alternativ.

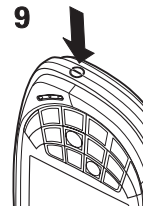


Pornirea consolei pentru jocuri

- Apăsați și mențineți apăsată tasta de pornire  (9).

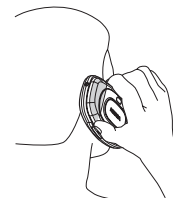
În cazul în care consola pentru jocuri solicită un cod PIN, tastați codul (afișat ca ****) și apăsați  OK. De obicei, codul PIN îl primiți o dată cu cartela SIM.

În cazul în care consola pentru jocuri solicită un cod de blocare, tastați codul de blocare (afișat ca *****) și apăsați  OK. Codul de blocare setat în fabrică este **12345**. Consultați „Aparat și SIM” la pag. 44.

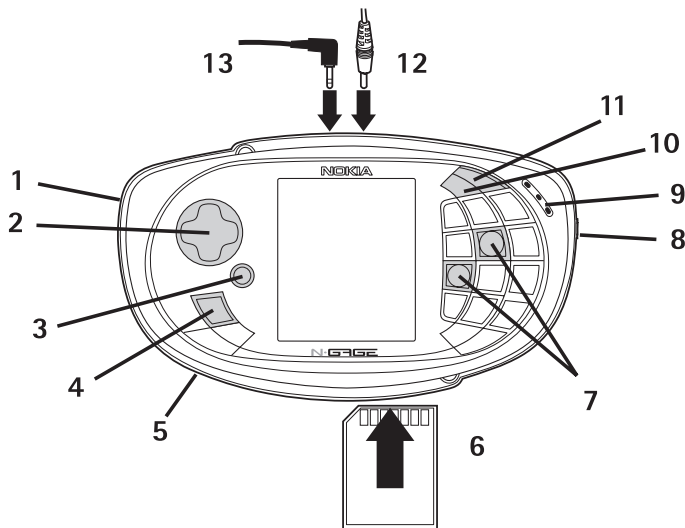


Aparatul Dvs. are o antenă încorporată. **Observație:** Ca și în cazul oricărui aparat de emisie radio, nu atingeți antena în mod inutil când aparatul este pornit. Contactul cu antena afectează calitatea convorbirii și poate provoca funcționarea aparatului la un nivel de consum mai ridicat decât este necesar în mod normal. Evitarea contactului cu zona în care se află antena în timpul utilizării aparatului optimizează performanțele antenei și durata de viață a acumulatorului.

POZIȚIA NORMALĂ: Țineți aparatul cu antena îndreptată în sus și deasupra umărului Dvs.



Taste și elemente componente



1 Microfonul se află pe partea laterală a aparatului.

2 Tastă de comandă pentru jocuri și navigare.

3 Tasta OK este utilizată pentru selectare, confirmare sau activare.

4 Tasta Meniu deschide meniul principal.

5 Difuzorul se află pe partea din spate a aparatului.

6 Locaș pentru cartele de memorie sau cartele cu jocuri.

7 și sunt tastele principale pentru joc.

8 Tasta de pornire se află pe partea laterală a aparatului.

9 Receptor.

10 Tasta de editare deschide o listă de comenzi când editați text, cum ar fi **Copiere**, **Decupare** și **Inserare**.

11 Tastă de ștergere pentru ștergerea textului și a articolelor.

12 Conector pentru încărcător.

13 Conector pentru set cu cască.








Atenție: Când utilizați un set cu căști, abilitatea Dvs. de a auzi sunetele din exterior poate fi redusă. Nu utilizați un set cu căști în situații în care acest lucru vă poate periclita siguranța.

Despre afișaj


Pe ecran ar putea apare un mic număr de puncte lipsă, decolorate sau luminoase. Aceasta este o caracteristică a acestui tip de afișaj. Unele afișaje ar putea conține pixeli sau puncte care rămân activate sau inactivate. Acest lucru este normal și nu reprezintă un defect.

Blocarea tastaturii


Folosiți blocarea tastaturii pentru a preveni apăsarea accidentală a tastelor.

- **Pentru a bloca tastatura:** În modul de așteptare, apăsați  și . Când tastele sunt blocate, pe ecran apare .
- **Pentru a debloca tastatura:** Apăsați  și .

Dacă ați setat aparatul să pornească automat jocurile și dacă introduceți o cartelă cu jocuri în consolă, blocarea tastaturii va fi dezactivată automat.

Dacă blocarea tastaturii este activată, puteți efectua totuși apeluri la numărul de urgență programat în aparatul Dvs. Formați numărul de urgență și apăsați .



Indicație! Apăsați o dată , selectați **Blocare tastatură** și apăsați OK.

Introducerea unei cartele cu jocuri sau a unei cartele de memorie

Nu lăsați cartelele cu jocuri și pe cele de memorie la îndemâna copiilor mici.

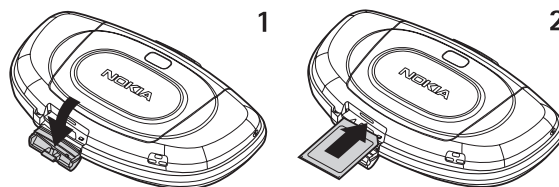
Folosiți numai cartele multimedia (MMC) compatibile cu acest aparat. Alte cartele de memorie, cum ar fi cartelele Secure Digital (SD), nu intră în locașul pentru cartele MMC și nu sunt compatibile cu acest aparat. Utilizarea unei cartele de memorie incompatibile poate duce la deteriorarea cartelei și a aparatului, iar datele memorate pe o cartelă incompatibilă pot fi afectate.


Indicație! Dacă nu doriți ca jocul să înceapă automat după ce introduceți o cartelă pentru joc, selectați **Instrum. → Setări → Aparat → General** și setați **Pornire automată joc pe Dezactivată**.

Puteți achiziționa o mare varietate de jocuri N-Gage pentru consola Dvs. Fiecare joc N-Gage este livrat pe o cartelă pentru jocuri (MMC) protejată la scriere. Datele jocurilor, cum ar fi scorurile, sunt memorate în memoria consolei pentru jocuri și nu pe cartela pentru jocuri N-Gage. Pentru detalii privind disponibilitatea diferitelor jocuri, contactați un distribuitor de jocuri autorizat de Nokia sau vizitați site-ul www.n-gage.com.

Pentru a extinde capacitatea de memorare, puteți achiziționa cartele de memorie flash (MMC) compatibile. Consultați **„Utilizarea cartelei de memorie”** la pag. 25.


- 1 Deschideți locașul cartelei (1).
- 2 Introduceți o cartelă pentru jocuri sau o cartelă de memorie (2). Rețineți că introducerea unei cartele pentru jocuri sau a unei cartele de memorie are ca efect închiderea tuturor aplicațiilor care sunt deschise în aparat.
- 3 Închideți locașul cartelei.




Dacă ați introdus o cartelă pentru jocuri, jocul va porni automat. De asemenea, pictograma jocului este adăugată automat la sfârșitul meniului principal. Informațiile stocate pe o cartelă de memorie sunt indicate în diferite aplicații prin .

Scoaterea unei cartele de memorie



Important: Nu scoateți cartela în timpul desfășurării unei operații, când simbolul  este afișat intermitent în colțul din dreapta sus al ecranului. Scoaterea cartelei în cursul unei operații poate duce la deteriorarea cartelei de memorie și a aparatului, iar datele memorate pe cartelă pot fi afectate.



- 1 Apăsați  și selectați **Extr. cartelă mem.** (opțiune disponibilă numai dacă a fost introdusă o cartelă de memorie).
- 2 Așteptați până când apare textul *Acum se poate scoate cartela de memorie* și apoi scoateți cartela.

Jucarea unui joc

Introduceți o cartelă pentru jocuri; consultați „Introducerea unei cartele cu jocuri sau a unei cartele de memorie” la pag. 15. Jocul va porni automat, fapt care va dezactiva și blocarea tastaturii.



Observație: Leșiți din jocul utilizat înainte de a scoate o cartelă pentru jocuri din consolă.

Pentru a juca, puteți folosi tastele principale pentru jocuri  și . Pot fi folosite și alte taste, în funcție de joc. Urmați instrucțiunile livrate împreună cu jocul respectiv.




Observație: Utilizarea jocurilor consumă energie și durata de operare a consolei se reduce.




Indicație! Vizitați www.n-gage.com pentru a afla mia multe informații referitoare la jocurile disponibile și pentru a obține setări pentru servicii de jocuri.



Indicație! Pentru a porni un joc atunci când este introdusă o cartelă pentru jocuri, apăsați  în modul de așteptare.

Economisirea energiei în timpul jocului

- Pentru a reduce luminozitatea afișajului, apăsați  și accesați **Instrum.→Setări→Aparat→Afișaj→Luminozitate**. Selectați **Opțiuni→Modificare**.
- Utilizați setul cu cască pentru a asculta sunetele din timpul jocului.
- Dezactivați conexiunea Bluetooth dacă nu o utilizați.

Începerea unui joc cu mai mulți jucători

Puteți juca unele jocuri cu doi sau mai mulți jucători care dispun de același joc pe un aparat compatibil. Jocul se desfășoară prin conexiunea Bluetooth. Înainte de a începe un joc cu mai mulți jucători, asigurați-vă că setările Bluetooth ale aparatelor sunt compatibile. Consultați „Conexiunea Bluetooth” la pag. 98. Consultați instrucțiunile livrate împreună cu

Opțiuni în ecranul principal Manager jocuri:

Detalii fișier, Ștergere, Copie de siguranță, Restaur. de pe cart., Marcare/Anul. marc., Setări, Ajutor și Ieșire.

Tipuri de date pentru jocuri:

Date jocuri - Fișiere necesare pentru a juca un joc, cum sunt sunetele pentru jocuri.


Extensii jocuri - Fișiere opționale pentru jocuri, cum sunt nivelurile suplimentare.



Date utilizator - Fișiere memorate în timpul jocului, cum sunt scorurile mari și punctele de control atinse.

jocul pentru detalii privind începerea jocului, diferite nivele de dificultate, funcții suplimentare, etc.



Manager jocuri - Organizarea datelor pentru jocuri

Apăsati  și selectați **Instrum.** → **Mng. jocuri.** pentru a vizualiza și organiza fișierele pentru jocuri. Puteți șterge fișierele de care nu mai aveți nevoie, pentru a elibera spațiu în memorie și pentru a face copii de siguranță și a restaura fișiere pe și de pe o cartelă de memorie.

- Pentru a vizualiza detaliile fișierelor pentru jocuri, cum ar fi tipul și mărimea, alegeți fișierul dorit și selectați **Opțiuni** → **Detalii fișier**, sau apăsați  și  pentru a parcurge detaliile.
- Pentru a șterge un fișier, alegeți fișierul și selectați **Opțiuni** → **Ștergere**.
- Pentru a schimba aspectul meniului Manager aplicații și a opta pentru modul de grupare și de sortare a fișierelor, apăsați **Opțiuni** → **Setări**.

Realizarea copiilor de siguranță și restaurarea datelor pentru jocuri

- Pentru a realiza o copie de siguranță a datelor pentru jocuri din memoria consolei Dvs. pe o cartelă de memorie, alegeți fișierul căruia doriți să-i faceți o copie de siguranță și selectați **Opțiuni** → **Copie de siguranță**.
- Pentru a restaura date pentru jocuri de pe cartela de memorie în memoria consolei pentru jocuri, selectați **Opțiuni** → **Restaur. de pe cart.**. Alegeți fișierul pe care doriți să-l restaurați și selectați **Opțiuni** → **Restaurare**.



Indicație! Puteți realiza copii de siguranță ale fișierelor pentru jocuri, cum ar fi scorurile mari, pe o cartelă de memorie, după care puteți utiliza funcția de restaurare pentru a copia fișierele pe un alt aparat.

Protejarea drepturilor de autor poate împiedica modificarea, copierea, transferarea sau retransmiterea anumitor imagini, sunete de apel sau a altor articole către terți.

Fișierele protejate sunt marcate cu **Neportabil** în detaliile fișierului și nu pot fi utilizate pe alt aparat. Fișierele cu atributul **Portabil** pot fi utilizate pe alte aparate compatibile.



Lansatorul N-Gage Arena

Lansatorul N-Gage Arena este o aplicație care vă oferă acces la comunitatea N-Gage Arena direct de pe consola Dvs. pentru jocuri. Membrii comunității N-Gage Arena pot comunica între ei, pot transfera conținut exclusiv, pot accesa clasamentele globale, pot participa la turnee, pot primi știri referitoare la jocuri și la comunitate și multe altele.

Înainte de a utiliza lansatorul N-Gage Arena

Pentru a utiliza lansatorul N-Gage Arena trebuie să vă abonați la un serviciu GPRS. Pentru informații referitoare la disponibilitatea serviciului GPRS și la modalitatea de abonare la acesta, contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii. Rețineți că legăturile și transmisiile GPRS pot fi taxate separat.


De asemenea, trebuie să aveți definit în consola Dvs. pentru jocuri un punct de acces Internet (IAP - Internet access point). Puteți primi setările punctului de acces Internet într-un mesaj text special de la operatorul Dvs. de rețea sau de la furnizorul Dvs. de servicii, sau puteți introduce setările manual. De asemenea, consola Dvs. pentru jocuri poate avea un punct de acces Internet presetat de furnizorul Dvs. de servicii.

Puteți comanda setări de punct de acces Internet precum și setări WAP, MMS și e-mail în secțiunea de asistență a site-ului Internet N-Gage, la adresa <http://support.n-gage.com/>. Setările vor fi expediate pe consola Dvs. sub formă de mesaje text. Urmați instrucțiunile din mesaje pentru a memora setările în aparat. La adresa <http://www.n-gage.com/select.html> sunt disponibile legături către site-uri Internet N-Gage naționale în diferite limbi.




Indicație! Pentru informații suplimentare referitoare la N-Gage Arena, inclusiv jocuri, activități și asistență, vizitați <http://arena.n-gage.com>.



Indicație! Pentru a verifica punctele Dvs. de acces sau pentru a defini setările pentru un punct de acces, apăsați  și selectați **Instrum.** → **Setări** → **Conexiune** → **Puncte de acces**.

Conectarea la N-Gage Arena

Există trei moduri de a accesa N-Gage Arena:

- Utilizați lansatorul N-Gage Arena din consola Dvs. pentru jocuri. Apăsați  și selectați **N-Gage Arena**.
- De pe un calculator compatibil. Accesați pagina de Internet N-Gage Arena la <http://arena.n-gage.com>.
- În timp ce jucați un joc N-Gage Arena. Selectați **N-Gage Arena** din meniul jocurilor.

Lansatorul N-Gage Arena și pagina de Internet oferă acces la toate funcțiile și activitățile disponibile la N-Gage Arena. Meniurile din joc oferă acces la funcții și conținut specifice jocului pe care îl jucați.

Înregistrarea și conectarea

Pentru a utiliza funcțiile și a participa la activitățile N-Gage Arena, trebuie să vă înregistrați ca membru al comunității N-Gage Arena. Puteți să vă înregistrați și să creați un cont de conectare fie accesând pagina de Internet de pe un calculator, fie utilizând lansatorul N-Gage Arena de pe consola Dvs. pentru jocuri. În timpul înregistrării, vi se va cere să alegeți un nume utilizator și o parolă. După ce v-ați înregistrat ca membru, puteți să vă conectați la N-Gage Arena cu numele de utilizator și cu parola Dvs.

Actualizarea lansatorului N-Gage Arena

Pentru lansatorul N-Gage Arena vor fi lansate actualizări în mod regulat. De fiecare dată când vă conectați la N-Gage Arena cu consola Dvs. pentru jocuri, aplicația verifică dacă există actualizări disponibile. Dacă este găsită o actualizare, veți fi întrebat dacă doriți să o descărcați sau nu. Unele actualizări pentru lansatorul N-Gage Arena sunt obligatorii iar altele sunt opționale.



Observație: Dacă nu acceptați descărcarea unei actualizări obligatorii, nu veți mai putea utiliza lansatorul N-Gage Arena.



Ajutor

Consola Dvs. pentru jocuri dispune de o funcție de ajutor pe care o puteți accesa din orice aplicație selectând **Opțiuni**→ **Ajutor**.



Exemplu: Pentru a vizualiza instrucțiuni referitoare la modul de creare a unei cartele de contact: începeți crearea unei cartele de contact și selectați **Opțiuni**→ **Ajutor**. În timp ce citiți instrucțiunile, puteți comuta între funcția de ajutor și aplicația deschisă în fundal, apăsând și menținând apăsată tasta . Puteți accesa același subiect de ajutor dacă apăsați și accesați **Supliment**.→ **Ajutor**→ **Contacte**→ **Creare cartele de contact**.

Indicații pentru o utilizare eficientă

- Pentru a comuta între aplicațiile deschise, apăsați și mențineți apăsată tasta . Consultați fig. 2.



Observație: Dacă spațiul disponibil în memorie se reduce foarte mult, s-ar putea ca unele aplicații să fie închise de către consolă. Înainte de închiderea unei aplicații, consola pentru jocuri memorează toate datele nememorate.

- Pentru a marca un articol, alegeți-l și apăsați simultan tastele și .
- Pentru a marca mai multe articole, apăsați și mențineți apăsată tasta și apăsați în același timp tasta sau . Lângă articolele selectate va fi plasat un marcaj de selectare. Pentru a termina selecția, opriți parcurgerea cu și apoi eliberați tasta . După ce ați selectat toate articolele dorite, puteți să le mutați sau să le ștergeți.
- În unele cazuri, când apăsați tasta , apare o listă de opțiuni mai scurtă, care afișează principalele comenzi disponibile în ecranul respectiv.

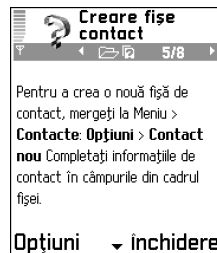


fig. 1

Funcția de ajutor din aparat.

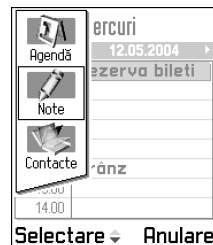


fig. 2

Trecerea de la o aplicație la alta.

Consola Dvs. pentru jocuri

Personalizarea consolei pentru jocuri

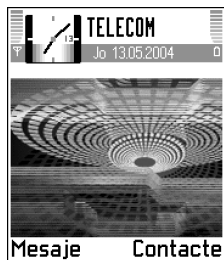










fig. 3
Modul de așteptare.


- Pentru a schimba imaginea afișată ca fundal pentru modul de așteptare, accesați **Instrum.**→ **Setări**→ **Aparat**→ **Mod de așteptare**→ **Imagine fond** și selectați **Da**. Consultați fig. 3.
- Pentru a schimba paleta de culori din consola Dvs. pentru jocuri, accesați **Instrum.**→ **Setări**→ **Aparat**→ **Afișaj**→ **Paletă de culori**.
- Pentru a schimba comenzile rapide alocate tastelor de selecție în modul de așteptare, accesați **Instrum.**→ **Setări**→ **Aparat**→ **Mod de așteptare**→ **Tastă selecție stânga** sau **Tastă selec. dreapta**. Consultați fig. 3.
- Pentru a schimba ceasul afișat în modul de așteptare, accesați **Instrum.**→ **Setări**→ **Setări dată și oră**→ **Tip ceas**→ **Analogic** sau **Digital**.
- Pentru a schimba mesajul, imaginea sau animația de întâmpinare, accesați **Instrum.**→ **Setări**→ **Aparat**→ **General**→ **Mesaj/embl. de start**.
- Pentru a schimba ceea ce este afișat în protectorul de ecran, accesați **Instrum.**→ **Setări**→ **Aparat**→ **Afișaj**→ **Protector de ecran**.
- Pentru a schimba sunetele de apel și tonurile tastaturii, accesați **Instrum.**→ **Profiluri**. Dacă profilul selectat este **General**, în locul numelui profilului, în bara de navigare se afișează data curentă. Consultați „**Profiluri**” la pag. 78.
- Pentru a alocă un sunet de apel individual unui prieten, accesați **Contacte**. Consultați pag. 51.
- Pentru a rearanja meniul principal , în meniul principal selectați **Opțiuni**→ **Mutare**, **Mutare în dosar** sau **Dosar nou**. Puteți muta aplicațiile utilizate mai rar în dosare și puteți plasa aplicațiile folosite mai des în meniul principal.


Comenzi rapide în modul de așteptare


- Pentru a comuta între aplicațiile deschise, apăsați și mențineți apăsată tasta .
 - Pentru a schimba profilul, apăsați  și selectați un profil.
 - Pentru a bloca tastatura, apăsați  și .
 - Pentru a porni un joc atunci când este introdusă o cartelă pentru jocuri, apăsați .
 - Pentru a accesa lista ultimelor numere formate, apăsați .
 - Pentru a iniția o conexiune la Internet, apăsați și mențineți apăsată tasta .
- Consultați „Secvențele de bază pentru accesarea Internetului” la pag. 89.


Indicatori importanți în modul de așteptare


 - Ați primit unul sau mai multe mesaje în dosarul Căsuță intrare din Mesaje.


 - Ați primit unul sau mai multe mesaje vocale. Consultați „Apelarea căsuței vocale (serviciu de rețea)” la pag. 28.


 - Există mesaje de trimis în Căsuță ieșire. Consultați pag. 70.


 - Afișat dacă opțiunea **Alertă intrare apel** este setată pe **Silentțios** și opțiunea **Ton alertă mesaj** este setată pe **Oprit**. Consultați „Profiluri” la pag. 78.

 - Tastatura consolei pentru jocuri este blocată. Consultați „Blocarea tastaturii” la pag. 15.

 - Există o alarmă activă. Consultați „Ceaș” la pag. 87.

 - Puteți efectua apeluri folosind numai linia 2 (serviciu de rețea).

 - Toate apelurile către consola pentru jocuri sunt redirecționate către alt număr. Dacă aveți două linii telefonice, indicatorul pentru redirecționarea apelurilor corespunzător primei linii este **1**, iar cel corespunzător celei de a doua linii este **2**. Consultați „Linie utilizată (serviciu de rețea)” la pag. 38.

 - Se citește de pe sau se scrie pe o cartelă de memorie.

 sau  - Un set cu cască sau un dispozitiv inductiv pentru auz este conectat la aparat.



fig. 4
Repartizarea spațiului
pe o cartelă de
memorie.

- D** - Este activă o transmisie de date. **D*** - Este activă o transmisie de date de mare viteză.
- G** - Afișat în locul indicatorului de nivel de semnal (afișat în colțul din stânga sus în modul de așteptare) atunci când este activă o conexiune GPRS. Consultați „GPRS” la pag. 43.
- [GPRS]** - Afișat atunci când conexiunea GPRS este suspendată, de exemplu, în timpul unei convorbiri telefonice.
- F** - Este activă o transmisie fax.
- [BT]** - Este activă conexiunea Bluetooth. Rețineți că, dacă se transmit date prin Bluetooth, se afișează **[BT]**. Consultați „Conexiunea Bluetooth” la pag. 98.

Organizarea memoriei

Pentru a stoca date, multe funcții ale consolei pentru jocuri utilizează memoria. Aceste funcții includ jocuri, contacte, mesaje, imagini și sunete de apel, note de agendă și de rezolvat, documente și aplicații descărcate din rețea. Spațiul de memorie disponibil depinde de cantitatea de date care sunt deja memorate în memoria consolei pentru jocuri.

Puteți utiliza o cartelă de memorie pentru a extinde capacitatea de stocare. Cartelele de memorie sunt reinscriptibile, astfel că pe o cartelă de memorie puteți șterge și memora date. Dacă spațiul disponibil în memoria consolei pentru jocuri se reduce, puteți muta diferite fișiere pe o cartelă de memorie.

Observație: Nu puteți memora date pe o cartelă pentru jocuri deoarece acestea sunt protejate la scriere. Cartelele pentru jocuri conțin date care nu pot fi suprascrise.

Afișarea spațiului disponibil în memorie

Pentru a vedea de ce fel de date dispuneți în consola pentru jocuri și ce spațiu ocupă în memorie diverse grupe de date, accesați **Instrum. → Manager** și selectați **Opțiuni → Detalii memorie → Memorie telefon**. Selectați **Mem. liberă** pentru a vedea spațiul de memorie rămas disponibil în consola pentru jocuri.

Dacă este introdusă o cartelă de memorie în consola pentru jocuri, accesați **Instrum.**→ **Memorie** și selectați **Opțiuni**→ **Detalii memorie** pentru a vedea spațiul ocupat în memorie și spațiul de memorie rămas disponibil pe cartelă.

Eliberarea de spațiu în memorie


Instalarea multor jocuri sau memorarea multor imagini poate ocupa mult spațiu în memorie, iar consola pentru jocuri vă anunță că spațiul de memorie este redus. Pentru a elibera spațiu în memorie, transferați unele jocuri, imagini sau alte înregistrări pe o cartelă de memorie. De asemenea, puteți șterge unele articole, cum ar fi informații despre contacte, note de agendă, cronometre pentru durata apelurilor, contoare de impulsuri, scoruri obținute la jocuri sau orice alte date de care nu mai aveți nevoie. Pentru a șterge datele, accesați aplicația respectivă.

Alte articole pe care le puteți șterge pentru a elibera spațiu în memorie:

- Jocuri instalate de care nu mai aveți nevoie.
- Mesaje din dosarele Căsuță intrare, Ciorne și Expediate din aplicația Mesaje,
- Mesaje e-mail transferate din memoria consolei pentru jocuri.
- Pagini XHTML sau WML memorate și imagini din dosarul Imagini.



Utilizarea cartelei de memorie

Apăsați  și selectați **Instrum.**→ **Memorie**. De exemplu, puteți utiliza o cartelă de memorie pentru a stoca jocurile și aplicațiile Dvs. transferate din rețea. De asemenea, puteți face copii de siguranță ale informațiilor din memoria consolei Dvs. pentru jocuri și puteți restaura ulterior aceste informații pe consola pentru jocuri. Consultați „Introducerea unei cartele cu jocuri sau a unei cartele de memorie” la pag. 15 și „Scoaterea unei cartele de memorie” la pag. 16.


Nu lăsați cartelele de memorie la îndemâna copiilor mici.

Opțiuni în cartela de memorie: **Copie sig.mem.apar.**, **Restaur. de pe cart.**, **Format. cart. mem.**, **Nume cartelă mem.**, **Setare parolă**, **Schimbare parolă**, **Ștergere parolă**, **Debloc. cart. mem.**, **Detalii memorie**, **Ajutor** și **Îleșire**.



Indicație! Pentru a redenumi o cartelă de memorie, accesați cartela de memorie și selectați **Opțiuni** → **Nume cartelă mem..**



Important: Nu scoateți cartela în timpul desfășurării unei operații, când simbolul  este afișat intermitent în colțul din dreapta sus al ecranului. Scoaterea cartelei în cursul unei operații poate duce la deteriorarea cartelei de memorie și a aparatului, iar datele memorate pe cartelă pot fi afectate.

Folosiți numai cartele multimedia (MMC) compatibile cu acest aparat. Alte cartele de memorie, cum ar fi cartelele Secure Digital (SD), nu intră în locașul pentru cartele MMC și nu sunt compatibile cu acest aparat. Utilizarea unei cartele de memorie incompatibile poate duce la deteriorarea cartelei și a aparatului, iar datele memorate pe o cartelă incompatibilă pot fi afectate.

Formatarea unei cartele de memorie



Important: Când se formatează o cartelă de memorie, toate datele de pe cartelă se pierd definitiv.

Unele cartele de memorie sunt livrate în stare preformatată iar altele necesită formatare. Consultați distribuitorul Dvs. pentru a afla dacă este necesar să formatați cartela de memorie înainte de utilizare.

- Selectați **Opțiuni** → **Format. cart. mem..** Selectați **Da** pentru a confirma. După terminarea formatării, tastați numele cartelei de memorie și apăsați **OK**.

Copierea de siguranță și restaurarea informațiilor

- Pentru a face o copie de siguranță a informațiilor de pe consola Dvs. pentru jocuri pe o cartelă de memorie, selectați **Opțiuni** → **Copie sig.mem.apar.**
- Pentru a restaura informații de pe cartela de memorie în memoria consolei pentru jocuri, selectați **Opțiuni** → **Restaur. de pe cart.**

Blocarea cartelei de memorie

Puteți seta o parolă pentru a proteja cartela Dvs. de memorie contra folosirii neautorizate.

Parola este memorată în consola Dvs. pentru jocuri și nu trebuie s-o mai introduceți încă o dată, atât timp cât folosiți cartela de memorie în aceeași consolă. Dacă doriți să folosiți cartela de memorie în altă consolă pentru jocuri, vi se va cere parola.

- Selectați **Opțiuni** → **Setare parolă**, **Schimbare parolă** sau **Ștergere parolă**. Pentru fiecare opțiune veți fi rugat să introduceți și să confirmați parola Dvs. (maxim 8 caractere).





Observație: După ce parola este ștearsă, cartela de memorie este deblocată și poate fi utilizată fără parolă pe orice altă consolă pentru jocuri.

Deblocarea unei cartele de memorie

Dacă introduceți o altă cartelă de memorie protejată prin parolă în consola Dvs. pentru jocuri, aceasta vă va solicita să introduceți parola cartelei.

- Pentru a debloca o cartelă, selectați **Opțiuni** → **Debloc. cart. mem.**

Reglajul volumului

Când aveți o convorbire activă în curs sau când ascultați un anumit sunet, apăsați  sau  pentru a mări, respectiv micșora, volumul sunetului.

Difuzorul vă permite să vorbiți și să ascultați la consolă de la mică distanță, fără a trebui să duceți consola la ureche, fiind suficient, de exemplu, să o plasați pe o masă din apropiere. Pentru a localiza difuzorul, consultați „Taste și elemente componente” la pag. 14.

Pentru a începe să utilizați difuzorul în timpul unei convorbiri deja activate, selectați **Opțiuni** → **Activare difuzor**. Aplicațiile pentru sunet, cum sunt Compozitor și Recorder, utilizează difuzorul în mod implicit.



Important: Nu țineți consola lângă ureche când se folosește difuzorul, deoarece volumul poate fi extrem de puternic.

Pentru a dezactiva difuzorul, când aveți o convorbire activă sau când ascultați muzică, selectați **Opțiuni** → **Activ. microreceptor**.

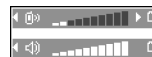











fig. 5
Bara de navigare indică difuzorul aflat în uz.

Telefon




Efectuarea unui apel

 **Indicație!** Pentru a regla volumul în timpul unei convorbiri, apăsați  pentru a mări volumul și  pentru a-l reduce.



 **Indicație!** Pentru a schimba numărul de telefon al căsuței Dvs. vocale, apăsați  și selectați **Instrum.** → **Căsuță vocală**, apoi selectați **Opțiuni** → **Modificare număr.** Tastați numărul (obținut de la furnizorul Dvs. de servicii) și apăsați **OK**.

- 1 În modul de așteptare, tastați numărul de telefon, inclusiv prefixul. Apăsați  pentru a șterge o cifră. Pentru apeluri internaționale, apăsați de două ori tasta  pentru prefixul internațional (caracterul + înlocuiește codul de acces internațional) și apoi tastați codul telefonic al țării, prefixul zonal fără **0** și numărul de telefon.
- 2 Apăsați  pentru a apela numărul.
- 3 Apăsați  pentru a termina convorbirea (sau pentru a anula o încercare de apelare în curs).


 **Observație:** Prin apăsarea tastei  se va termina întotdeauna convorbirea, chiar dacă o altă aplicație este activă.

 **Indicație!** În modul de așteptare, apăsați  pentru a accesa lista cu ultimele 20 de numere pe care le-ați apelat sau ați încercat să le apelați. Selectați numărul pe care doriți să-l apelați și apăsați  pentru a-l apela.





Efectuarea unui apel utilizând opțiunea Contacte

- Apăsați  și selectați **Contacte**. Selectați numele dorit. Sau tastați primele litere ale numelui în câmpul de căutare. Vor fi afișate contactele identificate. Apăsați  pentru a efectua apelul.

Apelarea căsuței vocale (serviciu de rețea)

- Pentru a apela căsuța Dvs. vocală, apăsați și mențineți apăsată tasta  în modul de așteptare.
În cazul în care consola pentru jocuri solicită numărul căsuței vocale (obținut de la furnizorul Dvs. de servicii), tastați acest număr și apăsați **OK**. Consultați și „Redirecționarea apelurilor (serviciu de rețea)” la pag. 31. Fiecare linie telefonică poate avea propriul număr de căsuță vocală; consultați „Linie utilizată (serviciu de rețea)” la pag. 38.

Apelarea rapidă a unui număr de telefon

- 1 Apăsați  și selectați **Instrum.** → **Apel. rapid.**, apoi alocăți un număr de telefon uneia din tastele de apelare rapidă ( - ). Tasta  este rezervată pentru căsuța vocală.
- 2 Accesați **Instrum.** → **Setări** → **Apel** și setați opțiunea **Apelare rapidă** pe **Activată**.
- 3 Pentru a apela: În modul de așteptare, apăsați și mențineți apăsată tasta respectivă de apelare rapidă până se inițiază apelul.

Efectuarea unei teleconferințe (serviciu de rețea)





- 1 Apelați-l pe primul participant.
- 2 Apelați un nou participant; selectați **Opțiuni** → **Apel nou**. Tastați sau căutați numărul de telefon și apăsați **OK**. Primul apel trece în așteptare în mod automat.
- 3 După ce a fost preluat noul apel, conectați și primul participant la teleconferință. Selectați **Opțiuni** → **Conferință**.
 - Pentru a introduce o nouă persoană în teleconferință, repetați secvența 2 și apoi selectați **Opțiuni** → **Conferință** → **Alăturare la confer.** Aparatul acceptă teleconferințe cu maxim șase participanți, inclusiv Dvs.
 - Pentru a avea o discuție particulară cu unul din participanți: selectați **Opțiuni** → **Conferință** → **Privat**. Selectați participantul dorit și apăsați **Privat**. Teleconferința este trecută în așteptare pe consola Dvs. pentru jocuri. Ceilalți participanți pot continua teleconferința. După ce ați terminat convorbirea privată, selectați **Opțiuni** → **Alăturare la confer.** pentru a reveni în teleconferință.
 - Pentru a deconecta un participant, selectați **Opțiuni** → **Conferință** → **Decon. participant**, apoi selectați participantul și apăsați **Deconec.**
- 4 Pentru a termina teleconferința activă, apăsați .



fig. 6
O teleconferință cu doi participanți.

Răspunsul la un apel sau respingerea acestuia

- Pentru a răspunde la un apel, apăsați ; pentru a termina apelul, apăsați .
- Dacă nu doriți să răspundeți la un apel, apăsați . Apelantul va auzi un ton de „linie ocupată”.


Dacă un set cu cască compatibil este conectat la aparat, puteți răspunde la un apel și puteți termina o convorbire apăsând tasta setului cu cască.

Dacă apăsați **Silențios**, este dezactivat doar sunetul de apel. Apoi puteți răspunde la apel sau puteți să-l respingeți.





Indicație! Dacă ați activat funcția **Deviere apel** → **Dacă este ocupat** pentru a redirecționa apeluri la căsuța vocală, de exemplu, respingerea unui apel va avea ca efect și redirecționarea lui. Consultați „Redirecționarea apelurilor (serviciu de rețea)” la pag. 31.

Apel în așteptare (serviciu de rețea)

Dacă ați activat serviciul de apel în așteptare, rețeaua vă va anunța atunci când primiți un apel în timp ce aveți o convorbire în curs de desfășurare. Pentru a modifica setările, apăsați  și selectați **Instrum.** → **Setări** → **Setări apel** → **Apel în așteptare**: Consultați și pag. 38.



Indicație! Pentru a adapta sunetele consolei la diferite ambianțe sau evenimente, de exemplu când doriți ca respectiva consolă să fie silențioasă, consultați „Profiluri” la pag. 78.



- 1 În timpul unei convorbiri, apăsați  pentru a răspunde la apelul în așteptare. Prima convorbire trece în așteptare.
Pentru a comuta între cele două convorbiri, apăsați **Comutare**.
- 2 Pentru a termina convorbirea activă, apăsați .


Opțiuni în timpul unei convorbiri

Multe din opțiunile pe care le puteți utiliza în timpul unei convorbiri sunt servicii de rețea. Apăsați **Opțiuni** în timpul unei convorbiri pentru a accesa unele din următoarele opțiuni:


Dezactiv. microfon sau **Cu micr., Term. conv. activă, Terminare apeluri, Menținere** sau **Activ. conv. mențin., Apel nou, Conferință, Privat, Decon. participant, Răspuns** și **Respingere**.

Comutare pentru a comuta între un apel activ și un apel aflat în așteptare, **Transfer** pentru a conecta un apel intrat sau un apel aflat în așteptare cu un apel activ, simultan cu ieșirea Dvs. din circuitul respectiv.

Expediere DTMF pentru a expedia serii de tonuri DTMF, de exemplu parole sau numere de conturi bancare. Tastați seria DTMF sau căutați-o în **Contacte**. Apăsăți în mod repetat  pentru a genera: *, p (pauză) sau w (așteptare). Apăsăți  pentru a genera un #. Apăsăți **OK** pentru a expedia tonul.


 **Indicație!** Puteți adăuga tonuri DTMF în câmpurile **Număr telefon** sau **DTMF** de pe o cartelă de contact.

Redirecționarea apelurilor (serviciu de rețea)


- 1 Pentru a redirecționa apelurile permise către alt număr, apăsați  și selectați **Instrum.** → **Deviere apel**. Pentru detalii, luați legătura cu furnizorul Dvs. de servicii.
- 2 Selectați una din opțiunile de redirecționare, de exemplu selectați **Dacă este ocupat** pentru a redirecționa apelurile vocale atunci când numărul Dvs. este ocupat sau când respingeți apelurile intrate.
- 3 Selectați **Opțiuni** → **Activare** pentru a activa setarea de redirecționare, **Anulare** pentru a dezactiva setarea de redirecționare, **Verificare stare** pentru a verifica dacă redirecționarea este activată sau nu, sau **Anul. tuturor devier.** pentru a anula toate redirecționările active. Consultați „Indicatori importanți în modul de așteptare” la pag. 23.




Observație: Nu puteți avea activate în același timp restricționarea apelurilor intrate și redirecționarea apelurilor. Consultați „Restricții apel (serviciu de rețea)” la pag. 48.

 **Indicație!** Puteți, de exemplu, să redirecționați apelurile către numărul căsuței Dvs. vocale.



Indicație! Pentru a vedea lista mesajelor expediate, apăsați  și selectați **Mesaje**→ **Expediate**.





Indicație! Dacă, în modul de așteptare, vedeți o notă privind apeluri nepreluete, apăsați **Afișare** pentru a accesa lista apelurilor nepreluete. Pentru a apela unul dintre acestea, alegeți un nume sau un număr și apăsați .



Indicație! Dacă doriți să aveți afișat pe ecran cronometrul pentru durata convorbirilor în timp ce aveți o convorbire în curs, accesați **Instrum.**→ **Jurnal** și selectați **Opțiuni**→ **Setări**→ **Afișare durată conv.**→ **Da**.





Jurnal – Registru apel și jurnalul general

Pentru a vedea apelurile, mesajele text sau transmisiile de date înregistrate de consola pentru jocuri, apăsați  și selectați **Instrum.**→ **Jurnal**, după care apăsați . Puteți filtra datele din jurnalul general pentru a vedea numai un anumit tip de eveniment și pentru a crea noi cartele de contact bazate pe informațiile din jurnal.


Conectările la căsuța poștală, la centrul de mesaje multimedia sau la pagini XHTML sau WML sunt prezentate în jurnalul general de comunicații ca legături pentru transmisii de date sau ca legături GPRS.

Registru cu apeluri recente

Pentru a vedea numerele de telefon ale apelurilor nepreluete, recepționate și efectuate, apăsați  și selectați **Instrum.**→ **Jurnal**→ **Apeluri recente**. Consola pentru jocuri înregistrează apelurile nepreluete și apelurile recepționate numai dacă rețeaua acceptă aceste funcții, dacă respectiva consolă este pornită și dacă se află în aria de acoperire.


Ștergerea listelor cu apeluri recente - Pentru a șterge toate listele cu apeluri recente, selectați **Opțiuni**→ **Șterge ap. recente** în ecranul principal **Apeluri recente**. Pentru a șterge unul din registrele de apel, deschideți registrul pe care doriți să-l ștergeți și selectați **Opțiuni**→ **Ștergere listă**. Pentru a șterge un anumit eveniment, deschideți registrul, selectați evenimentul și apăsați .

Durata convorbirilor


Pentru a vedea durata aproximativă a unei convorbiri active, apăsați  și selectați **Instrum.**→ **Jurnal**→ **Durată conv.**



Observație: Facturarea din partea furnizorului de servicii pentru durata efectivă a convorbirilor poate diferi în funcție de caracteristicile rețelei, rotunjiri ș.a.m.d.

Resetarea cronometrelor pentru durata convorbirilor - Selectați **Opțiuni**→ **Reset. cronometre**. Pentru aceasta aveți nevoie de codul de blocare; consultați „**Siguranță**” la pag. 44. Pentru a șterge un anumit articol, selectați-l și apăsați .

Costurile convorbirilor (serviciu de rețea)

Pentru a vedea costul aproximativ al ultimei convorbiri sau al tuturor convorbirilor, apăsați  și selectați **Instrum.**→ **Jurnal**→ **Costurile convorbirilor**. Costurile convorbirilor sunt afișate separat pentru fiecare cartelă SIM.




Observație: Facturarea din partea furnizorului de servicii pentru convorbiri și servicii poate diferi în funcție de caracteristicile rețelei, rotunjiri, taxe ș.a.m.d.

Limita costurilor convorbirilor setată de un furnizor de servicii

Furnizorul Dvs. de servicii poate limita costul convorbirilor la un anumit număr de unități sau valoric. Contactați furnizorul Dvs. de servicii pentru informații privind modul de limitare a costurilor și prețurile unei unități. Pentru a modifica setarea **Afișare cost în**, aveți nevoie de codul PIN2; consultați „**Siguranță**” la pag. 45.

Setarea personală a limitei costului convorbirilor

- 1 Selectați **Opțiuni**→ **Setări**→ **Limitare cost conv.**→ **Pornită**.
- 2 Consola pentru jocuri vă va cere să introduceți limita în unități. Pentru aceasta s-ar putea să aveți nevoie de codul PIN2. Când se atinge limita costurilor pe care ați setat-o personal, contorul se oprește la valoarea maximă și se afișează mesajul **Resetați contor pentru costurile tuturor convorbirilor**. Pentru a putea efectua convorbiri în continuare, selectați **Opțiuni**→ **Setări**→ **Limitare cost conv.**→ **Oprită**. Pentru aceasta aveți nevoie de codul PIN2; consultați „**Siguranță**”, „**Aparat și SIM**” la pag. 45.

Resetarea contoarelor pentru costul convorbirilor - Selectați **Opțiuni**→ **Resetați contoare**. Pentru aceasta aveți nevoie de codul PIN2; consultați „**Siguranță**”, „**Aparat și SIM**” la pag. 45. Pentru a șterge un anumit articol, selectați-l și apăsați .



Glosar: Limitare cost convorbiri - Pot fi efectuate apeluri numai atât timp cât nu a fost depășită limita de credit predefinită (limita costului convorbirilor) și dacă vă aflați într-o rețea care acceptă funcția de limitare a costului convorbirilor. Numărul de unități rămase disponibile este afișat în timpul convorbirii și în modul de așteptare. Când unitățile disponibile s-au epuizat, se afișează mesajul **A fost atinsă limita costului convorbirilor**.

Pictograme:

- ↓ pentru articole de comunicație intrate,
- ↑ articole ieșite și
- ↔ articole nepreluete.




fig. 7

Jurnalul general
al articolelor de
comunicație.





Observație: Dacă nu mai sunt disponibile impulsuri sau unități valutare, pot fi posibile apeluri numai către numărul oficial de urgență programat în aparat.

Contor GPRS

Pentru a vedea cantitatea de informații expedită și recepționată în timpul conexiunilor GPRS, apăsați  și selectați **Instrum.** → **Jurnal** → **Contor GPRS**. De exemplu, puteți fi facturat pentru conexiunile GPRS în funcție de cantitatea de date expedită și primită.

Afișarea jurnalului general


Pentru a deschide jurnalul general, apăsați  și selectați **Instrum.** → **Jurnal**, după care apăsați . În jurnalul general, pentru fiecare articol de comunicație, puteți vedea numele expeditorului sau al destinatarului, numărul de telefon, numele furnizorului de servicii sau punctul de acces. Articolele componente, cum ar fi mesaje text lungi expediate în mai multe părți componente sau conexiunile GPRS, sunt înregistrate sub forma unui singur articol de comunicație.



Observație: Când expediați mesaje, aparatul Dvs. poate afișa cuvântul „Expediat”. Aceasta este o indicație că mesajul a fost expedit de aparat la numărul centrului de mesaje programat în aparatul Dvs. Aceasta nu este o indicație că mesajul a fost recepționat de destinatar. Pentru mai multe detalii privind serviciile de mesaje, consultați furnizorul Dvs. de servicii.

Filtrarea jurnalului: Selectați **Opțiuni** → **Filtru**. Alegeți un filtru și apăsați **Selectare**.

Ștergerea conținutului jurnalului: Pentru a șterge definitiv și integral conținutul jurnalului, respectiv registrul cu apeluri recente și rapoartele de remitere a mesajelor, selectați **Opțiuni** → **Ștergere jurnal**. Apăsați **Da** pentru a confirma.

Contor și cronometru conexiune GPRS: Pentru a vedea ce cantitate de date, măsurată în kilobytes, a fost transferată și cât a durat o anumită conexiune GPRS, alegeți un articol de intrare sau ieșire cu pictograma punctului de acces  și selectați **Opțiuni** → **Afișare detalii**.

Setările jurnalului

Selecționați **Opțiuni** → **Setări**.


- **Durată jurnal** – Articolele de jurnal rămân în memoria consolei pentru jocuri pentru un număr setat de zile, după care sunt șterse automat pentru a elibera spațiu în memorie.




Observație: Dacă selecționați **Fără jurnal**, va fi șters permanent și integral conținutul jurnalului, respectiv registrul cu apeluri recente și rapoartele de remitere a mesajelor.

- Pentru **Durată conv.**, **Afișare cost în** și **Limitare cost conv.**, consultați secțiunile „Durata convorbirilor” și „Costurile convorbirilor (serviciu de rețea)” în partea anterioară a acestui capitol.

Director SIM și alte servicii SIM

Apăsăți  și selecționați **Instrum.** → **Direct. SIM** pentru a vedea numele și numerele memorate pe cartela SIM. Din dosarul SIM puteți adăuga, edita sau copia numere în Contacte și puteți efectua apeluri.




Pentru a accesa serviciile suplimentare pe care le-ar putea oferi cartela SIM, apăsați  și selecționați **Instrum.** Consultați și: „Copierea contactelor de pe cartela SIM în memoria aparatului și invers” la pag. 51, „Confirm. servicii SIM” la pag. 46, „Apel fix” la pag. 46 și „Vizualizarea mesajelor de pe o cartelă SIM” la pag. 71.

Opțiuni în dosarul SIM:
Deschidere, Apelare,
Contact SIM nou,
Editare, Ștergere,
Marcare/Anul. marc.
Copiere în Contacte,
Numerele mele, Detalii
SIM, Ajutor și Ieșire.



Setări

Modificarea setărilor

- 1 Apăsați  și selectați **Instrum.** → **Setări**.
- 2 Alegeți un grup de setări și apăsați  pentru a-l deschide.
- 3 Alegeți setarea pe care doriți să o modificați și apăsați .

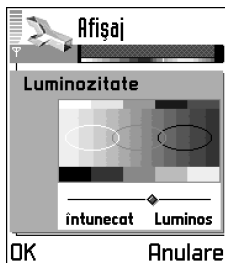


fig. 8
Reglarea luminozității
afișajului.



Setări aparat

General

Pornire automată joc - Pentru a permite pornirea automată a unui joc atunci când o cartelă pentru jocuri, compatibilă și protejată la scriere, este introdusă în consola pentru jocuri, selectați **Activată**.

Limbă de afișare - Schimbarea limbii de afișare a textelor din consola Dvs. pentru jocuri va afecta și formatul utilizat pentru dată și oră, precum și separatorii folosiți, de exemplu, la calcule. **Automată** selectează limba conform informațiilor de pe cartela Dvs. SIM. După ce ați schimbat limba textelor afișate, trebuie să reporniți consola pentru jocuri.



Observație: Schimbarea setărilor pentru **Limbă de afișare** sau **Limbă de scriere** afectează toate aplicațiile din consola pentru jocuri, modificarea rămânând activă până la o nouă schimbare a setărilor.

Limbă de scriere - Schimbarea limbii afectează caracterele și caracterele speciale disponibile atunci când scrieți text și utilizați dicționarul pentru scrierea textului cu funcția de predicție.



Dicționar – Pentru a seta scrierea cu funcția de predicție pe una din opțiunile **Activat** sau **Dezactivat** pentru toate editoarele din consolă. Dicționarul pentru scrierea cu funcția de predicție nu este disponibil pentru toate limbile.

Mesaj/embl. de start – Mesajul sau emblema de întâmpinare sunt afișate pentru scurt timp la fiecare pornire a consolei pentru jocuri. Selectați: **Presetat** pentru a utiliza imaginea presetată, **Text** pentru a scrie un mesaj de întâmpinare (maxim 50 litere) sau **Imaginie** pentru a selecta o fotografie sau o imagine din **Imagini**.

Setări orig. aparat – Puteți readuce unele din setări la valorile lor inițiale. Pentru a face acest lucru, aveți nevoie de codul de blocare. Consultați „Siguranță”, „Aparat și SIM”, la pag. 45. S-ar putea ca, după restaurarea setărilor, consola pentru jocuri să necesite mai mult timp pentru a porni. Documentele și fișierele nu sunt afectate.

Mod de așteptare

Imagine fond – Selectați **Da** pentru a seta o imagine de fundal pentru modul de așteptare.

Tastă selecție stânga și Tastă selec. dreapta – Pentru a schimba comenzile rapide care apar în modul de așteptare deasupra tastelor de selecție stânga  și dreapta . Rețineți că nu puteți avea o comandă rapidă pentru o aplicație pe care ați instalat-o.

Afișaj

Luminozitate – Pentru a face afișajul mai luminos sau mai întunecat.

Paletă de culori – Pentru a schimba paleta de culori folosită pe afișaj.

Durată prot. ecran – Protectorul de ecran este activat când durata de temporizare a expirat.

Protector de ecran – Selectați ceea ce este afișat pe bara protectorului de ecran: **Data și ora** sau un **Text** pe care l-ați scris Dvs.

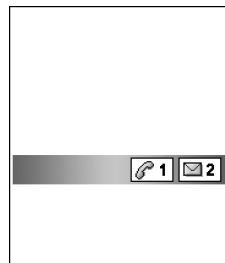



fig. 9
Protectorul de ecran se schimbă pentru a afișa numărul de mesaje noi sau de apeluri nepreluate.



Setări apel



Expediere nr. propriu (serviciu de rețea) – Pentru a seta ca numărul Dvs. de telefon să fie afișat (**Da**) sau să nu fie afișat (**Nu**) pe ecranul telefonului apelat. Sau opțiunea poate fi setată de către operatorul Dvs. de rețea atunci când vă abonați (**Setată de rețea**).

Apel în așteptare (serviciu de rețea) – Selectați: **Activare** pentru a solicita rețelei să activeze funcția de apel în așteptare, **Anulare** pentru a solicita rețelei să dezactiveze această funcție, sau **Verificare stare** pentru a verifica dacă funcția este activă sau nu.

Apelare automată – Selectați **Activată** și consola Dvs. pentru jocuri va efectua maxim zece tentative de apelare a unui număr, după o primă tentativă nereușită de apelare a numărului respectiv. Apăsați  pentru a opri reapelarea automată.

Sumar după convorb. – Activați această setare dacă doriți ca pe ecranul consolei pentru jocuri să fie afișată pentru scurt timp durata aproximativă a ultimei convorbiri. Pentru a afișa costul, trebuie activată funcția **Limitare cost conv.** pentru cartela Dvs. SIM.

Consultați „Costurile convorbirilor (serviciu de rețea)” la pag. 33.

Apelare rapidă – Selectați **Activată**, după care numerele alocate tastelor de apelare rapidă ( - ) pot fi apelate prin apăsarea și menținerea apăsată a tastei respective.


Consultați și „Apelarea rapidă a unui număr de telefon” la pag. 29.

Răspuns orice tastă – Selectați **Activat** și puteți răspunde la apeluri prin apăsarea scurtă a oricărei taste, cu excepția tastelor ,  și .


Linie utilizată (serviciu de rețea) – Această setare este afișată numai când cartela SIM acceptă două numere de abonat, adică două linii telefonice. Selectați linia pe care doriți să o utilizați pentru efectuarea apelurilor și expedierea mesajelor text. Puteți răspunde, însă, la apelurile sosite pe ambele linii, indiferent de linia selectată.

Pentru a preveni selectarea liniei, selectați **Schimbare linie** → **Dezactivare**, dacă această opțiune este acceptată de cartela SIM. Pentru a schimba această setare, aveți nevoie de codul PIN2.



Indicație! Pentru a schimba setările de redirectionare a apelurilor, apăsați  și selectați **Instrum.** → **Deviere apel**. Consultați „Redirecționarea apelurilor (serviciu de rețea)” la pag. 31.



Indicație! Pentru a comuta între liniile telefonice, apăsați și mențineți apăsată tasta  în modul de așteptare.






Observație: Nu veți putea efectua apeluri dacă selectați **Linia 2** și dacă nu v-ați abonat la acest serviciu de rețea.



Setări conexiune

Despre conexiuni pentru transmisii de date și despre puncte de acces

Consola Dvs. acceptă trei tipuri de conexiuni pentru transmisii de date: conexiune pentru transmisii de date GSM () , conexiune pentru transmisii de date GSM de mare viteză () și conexiune GPRS () . Consultați și „Indicatori importanți în modul de așteptare” la pag. 23. Pentru conectarea la un punct de acces, este necesară o conexiune pentru transmisii de date. Există trei tipuri de puncte de acces pe care le puteți defini:

- punct de acces MMS, de exemplu pentru a expedia și recepționa mesaje multimedia,
- punct de acces pentru aplicații Internet, pentru vizualizarea paginilor WML sau XHTML, și
- punct de acces Internet (IAP), de exemplu pentru a expedia și recepționa mesaje e-mail.

Consultați operatorul Dvs. de rețea pentru a afla ce tip de punct de acces este necesar pentru serviciul pe care doriți să îl accesați. Pentru disponibilitate și modalități de abonare la serviciile pentru transmisii de date, transmisii de date de mare viteză și conexiune GPRS, contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii.

Setări minime necesare pentru efectuarea unei transmisii de date

Pentru a introduce un set de setări de bază pentru transmisii de date GSM, accesați **Instrum.** → **Setări** → **Conexiune** → **Puncte de acces**, apoi selectați **Opțiuni** → **Punct nou de acces**. Completați următoarele: **Purtător de date:** **Apel de date**, **Număr acces:** obținut de la furnizorul de servicii, **Tip transmisie date:** **Analogic** și **Viteză max. transm.:** **Automată**.



Glosar:

O transmisie de date GSM permite viteze de transmisie de până la 14,4 kbps.

O transmisie de date de mare viteză (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD) permite viteze de transmisie de până la 43,2 kbps.

GPRS, General Packet Radio Service (Transmisia datelor sub formă de pachete) folosește sistemul pachetelor de date în care informația este transmisă într-o rețea mobilă sub formă de serii scurte de pachete.



Indicație! Puteți vizita <http://support.n-gage.com> pentru a comanda setări WAP, MMS, e-mail și setări pentru puncte de acces Internet destinate consolei Dvs. pentru jocuri. La adresa <http://www.n-gage.com/select.html> sunt disponibile legături către site-uri Internet N-Gage naționale în diferite limbi.



Indicație! Programul de asistență pentru setări inclus în PC Suite pentru Nokia N-Gage QD vă poate ajuta să configurați setările punctului de acces și ale căsuței poștale. Puteți, de asemenea, copia setări existente, de exemplu dintr-un calculator compatibil în consola pentru jocuri. Consultați CD-ROM-ul livrat în pachetul de vânzare.



Observație: Transmisia de date în modul HSCSD ar putea folosi mai multă energie din acumulator decât apelurile vocale sau transmisiile de date obișnuite, deoarece consola ar putea transmite mai frecvent date în rețea.

Setări minime necesare pentru stabilirea unei conexiuni GPRS

Trebuie să vă abonați la serviciul GPRS. Pentru informații referitoare la disponibilitatea serviciului GPRS și la modalitatea de abonare la acesta, contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii. Conexiunile și transmisiile GPRS pot fi taxate separat. Consultați și „Contor GPRS” la pag. 34.

Accesați **Instrum.** → **Setări** → **Conexiune** → **Puncte de acces** și selectați **Opțiuni** → **Punct nou de acces**.

Completați următoarele: **Purtător de date: GPRS** și **Nume punct de acces:** introduceți numele pe care vi l-a dat furnizorul Dvs. de servicii. Consultați „Crearea unui punct de acces” la pag. 40.

Crearea unui punct de acces



Indicație! Puteți primi setările punctelor de acces printr-un mesaj text de la un furnizor de servicii. Sau puteți avea setări presetate ale punctelor de acces în consola Dvs. pentru jocuri. Consultați „Primirea emblemelor, sunetelor, cărților de vizită, înregistrărilor de agendă și a setărilor” la pag. 66.

- Pentru a crea un punct de acces nou, accesați **Instrum.** → **Setări** → **Conexiune** → **Puncte de acces**.

Dacă aveți deja puncte de acces definite, pentru a crea un nou punct de acces selectați **Opțiuni** → **Punct nou de acces** → **Utiliz. setări implicite** sau **Utiliz. setări existente**, efectuați modificările necesare și apoi apăsați **Înapoi** pentru a memora setările.

Puncte de acces

Începeți să completați setările din partea de sus deoarece, în funcție de tipul de conexiune de date pe care îl alegeți (**Purtător de date**) sau dacă trebuie să introduceți o **Adr. IP poartă acces**, numai anumite câmpuri de setări sunt disponibile. Respectați instrucțiunile pe care vi le-a dat furnizorul Dvs. de servicii.

Nume conexiune - Dați un nume descriptiv pentru conexiune.

Purtător de date - În funcție de conexiunea selectată pentru date, sunt disponibile numai anumite câmpuri de setări. Completați toate câmpurile marcate cu **Trebuie definit** sau cu un asterisc roșu. Alte câmpuri pot fi lăsate necompletate, dacă furnizorul Dvs. de servicii nu v-a dat alte instrucțiuni.



Observație: Pentru a putea utiliza o conexiune pentru transmisie date, furnizorul de servicii de rețea trebuie să accepte această funcție și, dacă este necesar, să o activeze pe cartela Dvs. SIM.

Nume punct de acces (numai pentru GPRS) - Numele punctului de acces este necesar pentru stabilirea unei conexiuni cu rețeaua GPRS. Numele punctului de acces îl obțineți de la operatorul Dvs. de rețea sau de la furnizorul Dvs. de servicii.

Număr acces (numai pentru transmisii de date GSM și de mare viteză) - Numărul de telefon al modemului punctului de acces.


Nume utilizator - Numele de utilizator poate fi necesar pentru realizarea conexiunii și este comunicat, de obicei, de furnizorul de servicii. Adesea se face diferențiere între scrierea numelui de utilizator cu litere mici sau mari.

Solicitare parolă - Dacă trebuie să tastați o nouă parolă la fiecare conectare la un server sau dacă nu doriți să memorați parola în consola pentru jocuri, selectați **Da**.

Parolă - Pentru realizarea conexiunii pentru transmisii de date poate fi necesară o parolă care este comunicată, de obicei, de furnizorul de servicii. Adesea se face diferențiere între scrierea parolei cu litere mici sau mari.

Opțiuni în lista punctelor de acces: **Editare, Punct nou de acces, Ștergere, Ajutor și Ieșire.**

Opțiuni la editarea setărilor punctelor de acces: **Modificare, Setări avansate, Ajutor și Ieșire.**

 **Indicație!** Consultați și „Setări necesare pentru mesaje multimedia” la pag. 64, „Setări necesare pentru mesaje e-mail” la pag. 65 și „Secvențele de bază pentru accesarea Internetului” la pag. 89.



Glosar: Conexiunile ISDN reprezintă un mod de a stabili o legătură pentru transmisie de date între consola Dvs. și punctul Dvs. de acces. Conexiunile ISDN sunt de tip digital de la un capăt la altul și, în consecință, asigură durate mai scurte de stabilire și viteze mai mari de transmisie decât conexiunile analogice.



Glosar: DNS - Serviciu pentru nume de domenii. Un serviciu Internet care transformă nume de domeniu, cum ar fi **www.nokia.com**, în adrese IP, cum ar fi **192.100.124.195**

Autentificare - Normală / Sigură.

Pagină inițială - În funcție de ceea ce doriți să setați, scrieți adresa de Internet sau adresa centrului de mesaje multimedia.

Adr. IP poartă acces - Adresa IP pe care o utilizează poarta necesară de acces WAP.

Tip transmisie date (numai pentru transmisii de date GSM și de mare viteză) - Definește dacă pentru consolă se utilizează o conexiune analogică sau una digitală. Această setare depinde atât de operatorul rețelei Dvs. GSM cât și de furnizorul de servicii Internet (ISP), deoarece unele rețele GSM nu acceptă anumite tipuri de conexiuni ISDN. Pentru detalii, contactați furnizorul Dvs. de servicii Internet.

Viteză max. transm. (numai pentru date GSM și de mare viteză) - Opțiunile depind de setările pe care le-ați ales la **Mod sesiune** și **Tip transmisie date**. Vă permite să limitați viteza maximă de transmisie când se utilizează transmisia datelor cu mare viteză. Vitezele mai mari de transmisie a datelor pot costa mai mult, în funcție de furnizorul de servicii de rețea. În timpul conectării, viteza de lucru poate fi mai mică, în funcție de condițiile din rețea.

Siguranță conexiune - Selectați dacă sistemul de siguranță transport (TLS) este utilizat sau nu pentru această conexiune.

Mod sesiune (numai dacă este definită o **Adr. IP poartă acces**) - **Permanent / Temporar**.

Opțiuni → Setări avansate

Adresă IP aparat - Adresa IP a consolei Dvs. pentru jocuri. **Server nume primar** - Adresa IP a serverului DNS primar. **Server nume secund.** - Adresa IP a serverului DNS secundar.

Adresă server proxy - Adresa IP a serverului proxy. **Număr port proxy** - Numărul portului serverului proxy.



Observație: Dacă doriți să introduceți aceste setări, contactați furnizorul Dvs. de servicii Internet pentru a obține adresele.

Următoarele setări sunt afișate dacă ați selectat **Apel de date** ca **Purtător de date** când ați început crearea punctului de acces:

Folosire ap. inversă – Această opțiune permite serverului să vă apeleze după ce Dvs. ați efectuat apelul inițial. Contactați furnizorul Dvs. de servicii pentru a vă abona la acest serviciu.

Tip apel invers – Cereți setările corecte de la furnizorul Dvs. de servicii.

Nr. apelare inversă – Tastați numărul de telefon pentru transmisii de date al consolei Dvs. pentru jocuri, număr pe care îl va utiliza serverul de apelare inversă. De obicei, acest număr este numărul de telefon pentru transmisii de date al consolei Dvs.

Utiliz. compresie PPP – Dacă este setată pe **Da**, această opțiune accelerează transferul de date, dacă această funcție este acceptată de serverul PPP de la distanță. Dacă aveți probleme la stabilirea unei conexiuni, încercați trecerea acestei setări pe **Nu**. Contactați furnizorul Dvs. de servicii pentru instrucțiuni.

Pentru a insera un script de înregistrare, selectați **Utilizare script înreg.** → **Da**. Introduceți scriptul de înregistrare în **Script înregistrare**.

Inițializare modem (șir de inițializare modem) – Comandă consola cu ajutorul comenzilor AT pentru modem. Dacă este necesar, introduceți caracterele specificate de furnizorul Dvs. de servicii de rețea GSM sau de furnizorul de servicii Internet.

GPRS

Setările GPRS afectează toate punctele de acces care utilizează o conexiune GPRS.

Conexiune GPRS – Dacă selectați **Dacă e disponibil** și dacă vă aflați într-o rețea care acceptă transmisii GPRS, consola pentru jocuri se înregistrează în rețeaua GPRS iar expedierea mesajelor text va fi efectuată prin GPRS. De asemenea, este mai rapidă inițierea unei conexiuni GPRS active, de exemplu pentru a expedia și primi mesaje e-mail. Dacă ați selectat **Dacă e necesar**, consola pentru jocuri va utiliza o conexiune GPRS numai dacă inițializați o aplicație sau acțiune care necesită o astfel de conexiune. Dacă nu există acoperire GPRS și ați selectat **Dacă e disponibil**, consola va încerca periodic să stabilească o conexiune GPRS.



Glosar: PPP (Protocol punct-punct) – protocol de soft pentru rețea comună, care permite oricărui calculator, care dispune de un modem și o linie telefonică, să se conecteze direct la Internet.

Punct de acces – Numele punctului de acces este necesar când doriți să utilizați consola ca modem GPRS pentru calculatorul Dvs.

Transmisie date

Setările pentru transmisii de date afectează toate punctele de acces care utilizează transmisii de date și transmisii de date de mare viteză.

Durată conectare – Dacă nu există acțiuni, transmisia de date este întreruptă automat după o durată de temporizare. Opțiunile sunt **Def. de utilizator**, în care caz trebuie să introduceți o valoare pentru durată, sau **Nelimitat**.



Dată și oră

Setările pentru dată și oră vă permit să definiți data și ora folosite în consola pentru jocuri, precum și să modificați formatele și separatorii pentru dată și oră. Selectați **Tip ceas** → **Analogic** sau **Digital** pentru a modifica ceasul afișat în modul de așteptare. Selectați **Actualizare aut. oră** dacă doriți ca rețeaua telefonică mobilă să actualizeze ora, data și informațiile privind fusul orar din consola Dvs. (serviciu de rețea).



Observație: Pentru ca setarea **Actualizare aut. oră** să se aplice, consola pentru jocuri va reporni.



Siguranță

Aparat și SIM

Codul PIN (Personal Identification Number – Număr personal de identificare) (4 până la 8 cifre) protejează cartela SIM împotriva utilizării neautorizate. Codul PIN este livrat, de obicei, împreună cu cartela SIM. După trei introduceri consecutive ale unui cod PIN incorect, codul PIN este blocat și va trebui să îl deblocați înainte de a putea utiliza din nou cartela SIM. Consultați în această secțiune informațiile despre codul PUK.



Indicație!

Consultați și setările de limbă la pag. 36.

Codul PIN2 (4 până la 8 cifre) livrat cu unele cartele SIM este necesar pentru a accesa unele funcții, cum sunt contoarele pentru costurile convorbirilor.

Codul de blocare (5 cifre) poate fi utilizat pentru blocarea consolei pentru jocuri în scopul evitării utilizării neautorizate. Codul de blocare setat în fabrică este **12345**. Pentru a evita utilizarea neautorizată a consolei Dvs., modificați codul de blocare. Păstrați noul cod secret și într-un loc sigur, separat de consolă.

Codurile PUK (Personal Unblocking Key – Cod personal de deblocare) și PUK2 (8 cifre) sunt necesare pentru schimbarea unui cod PIN sau PIN2 blocat. Dacă aceste coduri nu sunt furnizate odată cu cartela SIM, contactați operatorul a cărui cartelă SIM se află în consola Dvs. pentru jocuri.

Solicitare cod PIN – Dacă este activată, codul este solicitat la fiecare pornire a consolei pentru jocuri. Dezactivarea solicitării codului PIN nu este permisă de unele cartele SIM.

Cod PIN / Cod PIN2 / Cod de blocare – Puteți schimba codul de blocare, codul PIN și codul PIN2. Aceste coduri pot cuprinde numai cifrele de la **0** la **9**.

Evitați să utilizați coduri de acces similare cu numerele de urgență pentru a evita apelarea accidentală a numărului de urgență.


Durată până la bloc. – Puteți seta o durată până la autoblocare, adică o perioadă de temporizare după expirarea căreia consola se blochează automat și poate fi utilizată în continuare numai dacă se introduce codul de blocare corect. Tastați un număr pentru durata de temporizare în minute, sau selectați **Nici una** pentru a dezactiva funcția de autoblocare.

- Pentru deblocarea consolei tastați codul de blocare.



Observație: Dacă aparatul este blocat, puteți efectua totuși apeluri la numărul de urgență programat în aparatul Dvs. Pentru a efectua un apel de urgență când aparatul este în profilul offline (deconectat), ar putea fi necesar să introduceți codul de deblocare și să treceți aparatul în profilul de apel, înainte de a efectua orice fel de apel, inclusiv un apel la un număr de urgență.



Indicație! Pentru a bloca manual consola, apăsați . Se deschide o listă de comenzi. Selectați **Blocare aparat**.


Opțiuni în ecranul Apelare numere fixe: **Deschidere, Apelare, Contact nou, Editare, Ștergere, Adăug. la Contacte, Adăug. din Contacte, Căutare, Marcare/Anul. marc., Ajutor și Ieșire.**

Blocare la schimb.SIM – Puteți seta consola pentru jocuri să solicite codul de blocare atunci când în consolă se introduce o nouă cartelă SIM necunoscută. Consola păstrează o listă cu cartele SIM ce sunt recunoscute ca fiind ale posesorului aparatului.

Apel fix – Puteți limita efectuarea de apeluri numai către anumite numere de telefon, dacă această funcție este acceptată de cartela Dvs. SIM. Pentru această funcție aveți nevoie de codul PIN2. Când această funcție este activă, puteți apela numai acele numere de telefon care sunt incluse în lista numerelor permise sau care încep cu aceeași cifră (aceleași cifre) ca un număr de telefon din listă.



Observație: Când sunt active funcții care restricționează apelurile (cum ar fi restricționarea apelurilor, grup închis de utilizatori sau apelarea numerelor fixate), pot fi, totuși, posibile apeluri către numărul oficial de urgență programat în aparatul Dvs.


Pentru a vedea lista cu numerele permise pentru apelare, apăsați  și selectați **Instrumente** → **Apel fix**. Pentru a adăuga noi numere în lista de apelare numere fixe, selectați **Opțiuni** → **Contact nou** sau **Adăug. din Contacte**.

Grup închis de utiliz. (serviciu de rețea) – Pentru a specifica un grup de persoane pe care le puteți apela și care vă pot apela, selectați: **Presetat** pentru a activa grupul convenit cu operatorul de rețea, **Activat** pentru a utiliza un alt grup (trebuie să cunoașteți numărul index al grupului) sau **Dezactivat**.

Confirm. servicii SIM (serviciu de rețea) – Pentru a seta consola să afișeze mesaje de confirmare când folosiți servicii de pe cartela SIM.

Administrare certif.

CertIFICATELE digitale nu garantează siguranța; ele sunt utilizate pentru verificarea provenienței programelor.

În ecranul principal pentru administrarea certificatelor, puteți vedea o listă de certificate de autorizare care au fost memorate în consola Dvs. Apăsați  pentru a vedea o listă a certificatelor personale, dacă este disponibilă.

CertIFICATELE digitale trebuie utilizate dacă doriți să vă conectați la o bancă on-line sau la un alt site sau server de la distanță pentru operațiuni ce implică transferul unor informații confidențiale, sau dacă doriți să reduceți riscul apariției virusilor sau a altor programe dăunătoare, precum și pentru a vă asigura de autenticitatea programelor atunci când le descărcați și le instalați.



Important: Rețineți că, chiar dacă utilizarea certificatelor reduce considerabil riscurile implicate în conexiunile la distanță și în instalarea aplicațiilor, aceste certificate trebuie utilizate corect pentru a putea beneficia de siguranță mărită. Existența unui certificat nu oferă, în sine, nici un fel de protecție; managerul de certificate trebuie să conțină certificate corecte, autentice sau de încredere, pentru a putea beneficia de siguranță mărită. Certificatele au o perioadă de valabilitate limitată. Dacă este afișat un mesaj care indică faptul că certificatul a expirat sau că nu este încă valabil, chiar dacă certificatul ar trebui să fie valabil, verificați dacă ora și data sunt corect setate în aparatul Dvs.

Vizualizarea detaliilor certificatului – verificarea autenticității

Puteți fi sigur de identitatea corectă a unei porți de acces WAP sau a unui server după ce au fost verificate semnătura și durata de valabilitate ale certificatului porții de acces sau ale certificatului serverului.

Veți fi atenționat pe afișajul consolei: dacă identitatea serverului sau a porții de acces nu este autentică sau dacă nu aveți certificatul de siguranță corect în consola Dvs. pentru jocuri.

Pentru a verifica detaliile certificatului, alegeți certificatul și selectați **Opțiuni** → **Detalii certificat**. Când deschideți detaliile certificatului, administratorul de certificate verifică valabilitatea certificatelor și poate apare una din următoarele note informative:

- **Certificat fără calificativ de încredere** – Nu ați setat nici o aplicație pentru a utiliza certificatul. Consultați secțiunea următoare „Modificarea setărilor de încredere ale unui certificat de autorizare”.
- **Certificat expirat** – Valabilitatea certificatului selectat a expirat.



Glosar: Certificatele digitale sunt folosite pentru a verifica originea paginilor XHTML sau WML și a programelor instalate. Totuși, se poate avea încredere în ele numai dacă originea certificatului este cunoscută ca fiind autentică.

Opțiuni în ecranul principal pentru administrare certificate:
Detalii certificat,
Ștergere, Setări
încredere, Marcare/Anul.
marc., Ajutor și Ieșire.

- **Certificatul nu este încă valabil** – Perioada de valabilitate a certificatului selectat nu a început încă.
- **Certificat inutilizabil** – Certificatul nu poate fi utilizat. Contactați emitentul certificatului.

Modificarea setărilor de încredere ale unui certificat de autorizare



Important: Înainte de a modifica orice setări ale unui certificat, trebuie să vă asigurați că aveți efectiv încredere în deținătorul certificatului și că acest certificat aparține într-adevăr deținătorului indicat.

Alegeți un certificat de autorizare și selectați **Opțiuni** → **Setări încredere**. În funcție de certificat, se afișează o listă cu aplicații care pot utiliza certificatul selectat. De exemplu: **Internet: Da** – certificatul poate certifica site-uri. **Manager aplicații: Da** – certificatul poate certifica originea unui nou program. **Internet: Da** – certificatul poate certifica servere de e-mail și imagini.



Restricții apel (serviciu de rețea)

Restricționarea apelurilor vă permite să limitați efectuarea și primirea de apeluri la consola Dvs. Pentru această funcție aveți nevoie de parola de restricționare de la furnizorul Dvs. de servicii.

- Alegeți una din opțiunile de redirectionare și selectați **Opțiuni** → **Activare** pentru a solicita rețelei să activeze restricționarea, **Anulare** pentru a anula restricționarea selectată, sau **Verificare stare** pentru a verifica dacă apelurile sunt restricționate sau nu.
- Selectați **Opțiuni** → **Anulare restricții** pentru a anula toate restricționările active ale apelurilor.
- Selectați **Opțiuni** → **Schimb.parolă restr.** pentru a schimba parola de restricționare.



Observație: Când apelurile sunt restricționate, pot fi încă posibile apeluri către anumite numere de urgență oficiale.



Observație: Opțiunile de restricționare și redirectionare a apelurilor nu pot fi active simultan.

Consultați „Redirecționarea apelurilor (serviciu de rețea)” la pag. 31 sau „Apelare numere fixe” la pag. 46.

Rețineți că restricționarea apelurilor afectează toate apelurile, inclusiv transmisiile de date.



Rețea

Selectare operator – Selectați **Automată** pentru a seta consola pentru jocuri să caute și să selecteze una din rețelele disponibile, sau **Manuală** pentru a selecta manual rețeaua dintr-o listă de rețele. Dacă se pierde legătura cu rețeaua selectată manual, consola va emite un semnal sonor de eroare și vă va solicita să reselectați o rețea. Rețeaua selectată trebuie să aibă un acord de accesibilitate cu rețeaua Dvs. de origine, adică cu operatorul a cărui cartelă SIM se află în consola Dvs.

Afișare info celulă – Selectați **Activată** pentru a seta consola să indice dacă este utilizată într-o rețea celulară bazată pe tehnologia Micro Cellular Network (MCN – Rețea cu microcelule) și pentru a activa recepția informațiilor de la microcelule.



Glosar: Acord de accesibilitate – Acord între doi sau mai mulți furnizori de servicii de rețea pentru a permite utilizatorilor unui furnizor de servicii să utilizeze serviciile celorlalți furnizori de servicii.



Setări accesorii

Accesoriu în uz – Selectați accesoriul pe care îl utilizați.

Set cu cască/ Dispozitiv inductiv/ Telefon pentru text/ Fără com. manuale – Selectați **Profil implicit** pentru a seta profilul care doriți să fie activat de fiecare dată când conectați un anumit accesoriu la consola Dvs. Consultați „Profiluri” la pag. 78. Selectați **Răspuns automat** pentru a seta consola să răspundă în mod automat la un apel, după cinci secunde. Dacă alerta pentru apeluri intrate este setată pe **Un bip** sau pe **Silențios**, răspunsul automat nu poate fi utilizat.

Indicatori afișați în modul de așteptare:



– este conectat un set cu cască.



– este conectat un dispozitiv inductiv.



Contacte (Agendă telefonică)

Opțiuni în dosarul
Contacte: **Deschidere,**
Apelare, Creare mesaj,
Contact nou, Editare,
Ștergere, Copie,
Adăugare la grup,
Apartține grupurilor,
Marcare/Anul. marc.,
Expediere, Informații
contacte, Ajutor și Îleșire.

Puteți, de asemenea, să adăugați într-o cartelă de contact un sunet personal de apel, un indicativ vocal sau o fotografie miniatură. Puteți crea grupuri de contact, care vă permit să expediați mesaje text sau mesaje e-mail la mai mulți destinatari simultan. Puteți adăuga în dosarul Contacte informațiile de contact (cărți de vizită) primite. Consultați „Primirea emblemelor, sunetelor, cărților de vizită, înregistrărilor de agendă și a setărilor” la pag. 66.





Observație: Informațiile de contact pot fi expediate numai la sau primite numai de la aparate compatibile.





Indicație! Puteți muta contacte din mai multe telefoane Nokia pe consola Dvs. pentru jocuri utilizând aplicația Data Import din PC Suite pentru Nokia N-Gage QD. Pentru instrucțiuni, consultați funcția de ajutor din PC Suite.

Memorarea numelor și a numerelor – Crearea și editarea cartelelor de contact


Opțiuni la editarea unei
cartele de contact:
Adăugare foto mini. /
Ștergere foto mini.,
Adăugare detaliu,
Ștergere articol, Editare
etichetă, Ajutor și Îleșire.


- 1 Apăsați  și selectați **Contacte**, apoi selectați **Opțiuni** → **Contact nou**.
- 2 Completați câmpurile pe care le doriți și apăsați **Realizat**.
- Pentru a edita cartelele de contact, selectați cartela de contact dorită în dosarul Contacte și apăsați . Pentru a modifica informațiile de pe cartelă, selectați **Opțiuni** → **Editare**.
- Pentru a șterge cartelele de contact, selectați cartela de contact dorită în dosarul Contacte și apoi selectați **Opțiuni** → **Ștergere**.

- Pentru a atașa o fotografie miniatură unei cartele de contact, deschideți cartela de contact, selectați **Opțiuni** → **Editare** și apoi selectați **Opțiuni** → **Adăugare foto mini**. Fotografia miniatură este afișată atunci când primiți un apel de la contactul respectiv.
- Pentru a adăuga o imagine în cartela de contact, deschideți cartela și apăsați  pentru a deschide ecranul Imagini (). Pentru a atașa o imagine, selectați **Opțiuni** → **Adăugare imagine**.

Indicație! Consultați „Imagini” la pag. 55 pentru a afla mai multe informații referitoare la memorarea imaginilor.


Copierea contactelor de pe cartela SIM în memoria aparatului și invers


- Pentru a copia nume și numere de pe o cartelă SIM în consola pentru jocuri, apăsați  și selectați **Instrumente** → **Direct. SIM**. Selectați numele pe care doriți să îl (le) copiați și apoi selectați **Opțiuni** → **Copiere în Contacte**.
- Pentru a copia un număr de telefon, de fax sau de pager din Contacte pe cartela SIM, accesați dosarul Contacte și deschideți o cartelă de contact. Alegeți numărul și selectați **Opțiuni** → **Copiere în dir. SIM**.


 **Indicație!** Pentru a expedia informații de contact, selectați din dosarul Contacte cartela de contact pe care doriți să o expediați. Selectați **Opțiuni** → **Expdiere** → **Prin mesaj text**, **Prin e-mail** (opțiune disponibilă numai dacă există setările corecte pentru e-mail) sau **Prin Bluetooth**. Consultați capitolele „Mesaje” și „Expdierea datelor prin Bluetooth” la pag. 99.

Adăugarea unui sunet de apel pentru o cartelă de contact sau un grup de contacte

Când o persoană de contact sau un membru al grupului vă apelează, consola pentru jocuri redă sunetul de apel selectat (dacă numărul de telefon al apelantului este trimis împreună cu apelul iar consola Dvs. îl recunoaște).

- 1 Apăsați  pentru a deschide o cartelă de contact sau pentru a accesa lista Grupuri și a selecta un grup de contacte.
- 2 Selectați **Opțiuni** → **Sunet de apel**. Se deschide o listă cu sunete de apel.
- 3 Alegeți sunetul de apel pe care doriți să-l utilizați pentru contact sau pentru grupul de contacte și apăsați **Selectare**.

 **Indicație!** Apelarea rapidă este un mod comod de a apela numerele utilizate frecvent. Puteți alocă taste de apelare rapidă la opt numere de telefon. Consultați „Apelarea rapidă a unui număr de telefon” la pag. 29.


- Pentru a șterge sunetul de apel, selectați **Sunet presetat** din lista cu sunete de apel.
-  **Observație:** Pentru o persoană de contact, consola va utiliza ultimul sunet de apel alocat. În felul acesta, dacă schimbați mai întâi sunetul de apel al grupului și apoi sunetul de apel al unui membru al grupului, va fi utilizat acest din urmă sunet.

Apelarea vocală

Puteți efectua un apel pronunțând un indicativ vocal care a fost introdus în cartela de contact. Orice cuvânt sau cuvinte pot fi un indicativ vocal.

Înainte de a utiliza indicativele vocale, rețineți că:


- Indicativele vocale nu sunt dependente de limbă. Ele depind de vocea celui care le pronunță.
- Trebuie să pronunțați numele exact așa cum l-ați pronunțat atunci când l-ați înregistrat.
- Indicativele vocale sunt sensibile la zgomotul ambiant. Înregistrați și utilizați indicativele vocale într-un mediu ambiant liniștit.
- Numele foarte scurte nu sunt acceptate. Folosiți nume lungi și evitați utilizarea unor nume asemănătoare pentru numere diferite.


-  **Observație:** Utilizarea indicativelor vocale s-ar putea dovedi dificilă în zone zgomotoase sau în cazul unor apeluri de urgență, astfel că nu trebuie să vă bazați numai pe apelarea vocală în toate împrejurările.

Adăugarea unui indicativ vocal la un număr de telefon

Puteți atașa un singur indicativ vocal la o cartelă de contact. Puteți adăuga indicative vocale pentru maxim 25 numere de telefon.


- 1 În dosarul Contacte, deschideți cartela de contact la care doriți să adăugați un indicativ vocal.
- 2 Alegeți numărul căruia doriți să-i atașați indicativul vocal și selectați **Opțiuni**→ **Adăugare ind. vocal**.


 **Exemplu:** Puteți utiliza numele unei persoane ca indicativ vocal, de exemplu „Adrian mobil”.

- 3 Apăsați **Start** pentru a înregistra un indicativ vocal. După semnalul de începere, pronunțați clar cuvântul sau cuvintele pe care doriți să le înregistrați ca indicativ vocal. Așteptați până când consola pentru jocuri redă indicativul înregistrat și îl memorează. Lângă numărul de pe cartela de contact poate fi văzut un simbol  care indică faptul că a fost atașat un indicativ vocal.

Efectuarea unui apel prin pronunțarea indicativului vocal

Trebuie să pronunțați indicativul vocal exact așa cum l-ați pronunțat atunci când l-ați înregistrat.

- 1 În modul de așteptare, apăsați și mențineți apăsată tasta . Se aude un sunet scurt și se afișează mesajul *Vorbiți acum*.
 - 2 Când efectuați un apel prin pronunțarea unui indicativ vocal, se activează difuzorul. Țineți consola pentru jocuri la distanță mică și pronunțați clar indicativul vocal.
 - 3 Consola redă indicativul vocal original, afișează numele și numărul, iar apoi formează numărul corespunzător indicativului vocal recunoscut.
- În cazul în care consola redă un indicativ vocal incorect sau dacă doriți să repetați apelarea vocală, apăsați **Reîncerc**.

 **Observație:** Apelarea vocală nu poate fi folosită dacă este activă o transmisie de date sau o conexiune GPRS.



Indicație!

Pentru a vedea o listă cu indicativele vocale pe care le-ați definit, în dosarul **Contacte** selectați **Opțiuni** → **Informații** **contacte** → **Indicative vocale**.






Indicație! Pentru a asculta, schimba sau șterge un indicativ vocal, deschideți o cartelă de contact, alegeți numărul care are un indicativ vocal (marcat cu ) și selectați **Opțiuni** → **Indicative vocale**. Apoi selectați **Redare**, **Modificare** sau **Ștergere**.



fig. 10
Crearea unui grup
de contacte.

Crearea grupurilor de contacte

- 1 În dosarul Contacte, apăsați  pentru a deschide lista grupurilor.
- 2 Selectați **Opțiuni** → **Grup nou**.
- 3 Scrieți un nume pentru grup sau folosiți numele presetat **Grup**, apoi apăsați **OK**.
- 4 Deschideți un grup și selectați **Opțiuni** → **Adăugare membri**.
- 5 Alegeți o persoană de contact și apăsați  pentru a o marca. Pentru a adăuga mai mulți membri simultan, repetați această operație pentru toate contactele pe care doriți să le adăugați.
- 6 Apăsați **OK** pentru a adăuga contactul sau contactele la grupul respectiv.

Eliminarea membrilor dintr-un grup

- 1 În lista Grupuri, deschideți grupul pe care doriți să-l modificați.
- 2 Alegeți persoana de contact și selectați **Opțiuni** → **Ștergere din grup**.
- 3 Apăsați **Da** pentru a elimina persoana de contact din grup.

Imagini



Imagini – Vizualizare imagini

Imaginile pot fi memorate din Captură ecran sau vă pot fi expediate într-un mesaj multimedia sau mesaj imagine, ca fișiere atașate la mesaje e-mail, sau prin Bluetooth. După primirea unei imagini în Căsuță intrare, trebuie să o memorați în memoria aparatului sau pe o cartelă de memorie. Puteți memora fișierele grafice pe care le-ați primit în dosarul Mesaje imagine.

- 1 Apăsați și selectați **Funcții suplimentare** → **Imagini**. Apăsați sau pentru a trece de la o secțiune de memorie la alta. Pentru a parcurge imaginile, apăsați și .
- 2 Apăsați pentru a deschide o imagine. După ce se deschide imaginea, în partea de sus a acesteia puteți vedea numele imaginii și numărul de imagini din dosar.

Comenzi rapide de la tastatură

- Rotire: - în sens antiorar, - în sens orar.
- Parcurgere: - în sus, - în jos, - la stânga, - la dreapta.
- Zoom: - apropiere, - depărtare; apăsați și mențineți apăsată tasta pentru a reveni la ecranul normal.
- Ecran: - alternare între ecran complet și ecran normal.



Indicație! Puteți expedia mesaje către aparate compatibile prin diverse servicii de mesaje.



Captură ecran

Puteți faceți capturi de imagini de pe ecranul consolei Dvs. pentru jocuri. Funcția pentru captură ecran rulează în fundal și înregistrează conținutul ecranului atunci când apăsați combinația de taste corespunzătoare.

Opțiuni în Imagini:
Deschidere, Expediere,
Încărcător imagini,
Ștergere, Mutare în dosar,
Dosar nou, Marcare/Anul.
marc., Redenumire,
Afișare detalii, Ad. la
"Mergeți la", Actualiz.
img. miniat., Ajutor și
leșire.



fig. 11
 Ecranul principal
 al aplicației Imagini.

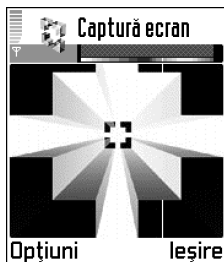






fig. 12
Captură de ecran.

Rețineți că introducerea unei cartele pentru jocuri sau a unei cartele de memorie are ca efect închiderea tuturor aplicațiilor care sunt deschise în aparat. Dacă doriți să faceți o captură de ecran dintr-un joc, introduceți întâi o cartelă pentru jocuri și apoi deschideți aplicația **Captură ecran**.

- 1 Apăsați  și selectați **Funcții suplimentare** → **Captură ecran**.
- 2 Selectați **Opțiuni** → **Păstrare apl. activă**. Aplicația dispare de pe ecran. Funcția pentru captură ecran rămâne activă. Ea nu are nici un efect asupra aplicațiilor pe care doriți să le rulați și vă permite să realizați capturi de ecran în orice moment, de exemplu atunci când jucați un joc.
- 3 Apăsați  +  pentru a face o captură de ecran. Capturile de ecran sunt memorate automat în **Imagini**.

 **Observație:** Dacă spațiul disponibil în memorie se reduce foarte mult, s-ar putea ca unele aplicații să fie închise de către consolă. Consola pentru jocuri memorează toate datele nememorate înainte de închiderea unei aplicații.


Schimbarea setărilor pentru captura de ecran

Selectați **Opțiuni** → **Setări** pentru a modifica:


- **Captură de ecran cu** - Selectați o combinație de taste pentru realizarea capturii de ecran.
- **Nume dosar, Nume captură ecran, Calit. captură ecran.**
- **Utiliz. nume implicit** - Selectați **Da** dacă doriți să memorați imaginea folosind numele pe care l-ați introdus în opțiunea **Nume captură ecran**. Selectați **Nu** pentru a seta un nume individual pentru fiecare imagine (numele pe care l-ați introdus în opțiunea **Nume captură ecran** este afișat în mod implicit).



Video player

Apăsați  și selectați **Funcții supl.** → **Vid. player** pentru a reda video clipuri stocate în memoria aparatului sau pe o cartelă de memorie.

Video playerul acceptă fișierele cu extensia .3gp și .nim. Rețineți că nu sunt acceptate în mod obligatoriu toate variantele acestor formate de fișiere.

- Pentru a reda un video clip, alegeți video clipul și apăsați  sau selectați **Opțiuni** → **Deschidere**.
- Pentru a expedia un video clip, alegeți video clipul pe care doriți să-l expediați și selectați **Opțiuni** → **Expediere** → **Prin multimedia**, **Prin e-mail** sau **Prin Bluetooth**. Selectați un destinatar. Video clipul este mutat în dosarul Căsuță ieșire în vederea expedierii. Deoarece mărimea maximă a unui mesaj multimedia este de 95 kB, lungimea video clipului înregistrat este limitată la 95 kB, ceea ce înseamnă, în general, cca. 15 secunde.
- Pentru a activa sau dezactiva sonorul, pentru a regla contrastul afișajului sau pentru a relua automat video clipul după terminare, selectați **Opțiuni** → **Setări**.

Primirea unui video clip într-un mesaj

- Dacă primiți un video clip în format acceptat printr-un mesaj multimedia, accesați **Mesaje** și deschideți mesajul multimedia. Pentru a vedea mesajul în format text și a reda sau memora video clipul, selectați **Opțiuni** → **Obiecte**.
- Dacă primiți un video clip în format acceptat ca fișier atașat la un mesaj e-mail, deschideți mesajul și selectați **Opțiuni** → **Anexe** dacă doriți să redați sau să memorați video clipul.

Opțiuni în ecranul principal: **Deschidere**, **Ștergere**, **Editare nume clip**, **Expediere**, **Ad. la "Mergeți la"**, **Mut. pe cart. mem./ Mutare în mem. tel.**, **Setări** și **Ieșire**.



Mesaje

Opțiuni în ecranul principal Mesaje: **Mesaj nou**, **Conectare** (afișat dacă ați definit setări pentru căsuța poștală) / **Deconectare** (afișat dacă există o conexiune activă la căsuța poștală), **Mesaje SIM**, **Transmisie celulară**, **Comandă servicii**, **Setări**, **Ajutor** și **Ieșire**.





Indicație!

Organizați-vă mesajele prin adăugarea de noi dosare în **Dosarele mele**.



Indicație!

Dacă ați deschis oricare din dosarele implicite, puteți trece de la un dosar la altul apăsând  sau .

În aplicația Mesaje puteți crea, expedia, primi, vizualiza, edita și organiza: mesaje text, mesaje multimedia, mesaje e-mail și mesaje text speciale care conțin date. De asemenea, puteți primi mesaje sau date printr-o conexiune Bluetooth, puteți primi mesaje de serviciu Internet, mesaje în transmisie celulară, având posibilitatea să trimiteți și comenzi de servicii.



Observație: Aceste funcții pot fi utilizate numai dacă sunt acceptate de operatorul Dvs. de rețea sau de furnizorul Dvs. de servicii. Numai aparatele care dispun de funcții compatibile pentru mesaje grafice, mesaje multimedia sau e-mail pot recepționa și afișa aceste mesaje. Unele rețele ar putea furniza aparatului destinație o legătură către o pagină de Internet pentru a vizualiza mesajele multimedia.

Când deschideți aplicația Mesaje, puteți vedea funcția **Mesaj nou** și o listă de dosare:



Căsuță intrare - conține mesajele primite, cu excepția mesajelor e-mail și a celor provenite din transmisia celulară. Mesajele e-mail sunt stocate în **Căsuță poștală**.



Dosarele mele - pentru organizarea mesajelor în dosare.



Căsuță poștală - Când deschideți acest dosar, puteți fie să vă conectați la căsuța poștală de la distanță pentru a vă prelua noile mesaje e-mail, fie să vedeți mesajele e-mail preluate anterior, fără a vă conecta. Consultați „Setări pentru mesaje e-mail” la pag. 75.



Ciorne - memorează mesajele redactate care nu au fost expediate.



Expediate - memorează ultimele 20 mesaje care au fost expediate altfel decât prin Bluetooth. Pentru a modifica numărul mesajelor memorate, consultați „Setări pentru dosarul Altele” la pag. 77.



Căsuță ieșire - reprezintă un loc de stocare temporară pentru mesajele ce așteaptă să fie expediate.



Rapoarte – puteți cere rețelei să vă trimită un raport de remitere pentru mesajele text și multimedia pe care le-ați expediat (serviciu de rețea). S-ar putea să nu fie posibilă primirea unui raport de remitere pentru un mesaj multimedia care a fost expediat la o adresă de e-mail.

Scrierea textului


Metoda tradițională de introducere a textului

Când scrieți text utilizând metoda tradițională, în colțul din dreapta sus al ecranului este afișat indicatorul

- Apăsați în mod repetat o tastă numerică (-) , până când apare caracterul dorit. Rețineți că, pentru o tastă numerică, sunt disponibile mai multe caractere decât cele înscrise pe ea.
- Pentru a introduce o cifră, apăsați și mențineți apăsată tasta numerică respectivă.
- Pentru a comuta între modurile de scriere cu litere și cu cifre, apăsați și mențineți apăsată tasta .
- Dacă litera următoare este plasată pe aceeași tastă, așteptați până când apare cursorul (sau apăsați pentru a termina intervalul de temporizare), apoi tastați litera.
- Dacă ați făcut o greșală, apăsați pentru a șterge caracterul. Apăsați și mențineți apăsată tasta pentru a șterge mai multe caractere.
- Cele mai folosite semne de punctuație se află pe . Apăsați în mod repetat pentru a găsi semnul de punctuație dorit. Apăsați pentru a deschide o listă cu semne de punctuație și caractere speciale. Folosiți tasta pentru a naviga prin listă și apăsați **Selectare** pentru a selecta un caracter.
- Pentru a introduce un spațiu, apăsați . Pentru a muta cursorul pe rândul următor, apăsați de trei ori .
- Pentru a comuta între diferitele moduri de scriere a caracterelor, **Abc**, **abc** și **ABC**, apăsați .

Pictograme: **ABC** și **abc** indică modul de scriere selectat. **Abc** înseamnă că prima literă a cuvântului este scrisă cu literă mare, toate celelalte litere fiind scrise în mod automat cu litere mici. **123** indică scrierea cifrelor.



Indicație! Pentru a activa sau dezactiva modul de introducere a textului cu funcția de predicție, apăsați rapid de două ori tasta  în timp ce scrieți textul.

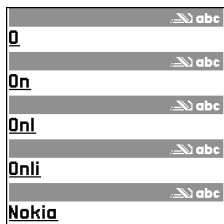















fig. 13














Forma cuvântului se schimbă în continuu și trebuie să verificați rezultatul numai după ce ați tastat integral cuvântul respectiv.

Introducerea textului cu funcția de predicție – Dicționar

Puteți tasta orice literă printr-o singură apăsare de tastă. Introducerea textului cu funcția de predicție se bazează pe un dicționar încorporat la care puteți adăuga și cuvinte noi. Dacă memoria dicționarului este ocupată în întregime, ultimul cuvânt adăugat va înlocui cel mai vechi cuvânt adăugat în dicționar.

- 1 Pentru a activa scrierea textului cu funcția de predicție, apăsați  și selectați **Dicționar activat**. Această operație va activa funcția de predicție pentru toate editoarele din consola pentru jocuri. Când scrieți text utilizând metoda de introducere cu funcția de predicție, în colțul din dreapta sus al ecranului este afișat indicatorul .
- 2 Scrieți cuvântul dorit apăsând tastele  - . Pentru fiecare literă, apăsați tasta o singură dată. De exemplu, pentru a scrie „Nokia” când este selectat dicționarul englez, apăsați  pentru N,  pentru o,  pentru k,  pentru i și  pentru a. După cum puteți vedea în fig. 13, variantele sugerate de telefon se schimbă după fiecare apăsare de tastă.
- 3 După ce ați terminat de scris cuvântul și dacă acesta este corect, confirmați-l apăsând  sau adăugând un spațiu cu tasta .
 - În cazul în care cuvântul nu este corect: Apăsați în mod repetat  pentru a vedea succesiv cuvintele corespunzătoare identificate în dicționar. Sau apăsați  și selectați **Dicționar** → **Identificări**.
 - În cazul în care caracterul ? este afișat după cuvânt, rezultă că acel cuvânt pe care ați intenționat să-l scrieți nu se află în dicționar. Pentru a adăuga un cuvânt în dicționar, apăsați **Scriere**, tastați cuvântul (maxim 32 litere) folosind metoda tradițională de introducere a textului, apoi apăsați **OK**. Cuvântul este adăugat în dicționar. Dacă memoria dicționarului este ocupată în întregime, un nou cuvânt va înlocui cel mai vechi cuvânt adăugat în dicționar.
- 4 Începeți să scrieți cuvântul următor.


Indicații privind introducerea textului cu funcția de predicție

- Pentru a șterge un caracter, apăsați . Apăsați și mențineți apăsată tasta  pentru a șterge mai multe caractere.
- Pentru a comuta între diferitele moduri de scriere a caracterelor, **Abc**, **abc** și **ABC**, apăsați . Rețineți că, dacă apăsați rapid de două ori , metoda de introducere a textului cu funcția de predicție este dezactivată.
- Pentru a introduce o cifră când vă aflați în modul de scriere litere, apăsați și mențineți apăsată tasta numerică dorită.
Pentru a comuta între modurile de scriere cu litere și cu cifre, apăsați și mențineți apăsată tasta .
- Cele mai folosite semne de punctuație se află pe . Apăsați  și apoi, în mod repetat,  pentru a găsi semnul de punctuație dorit.
- Apăsați  pentru a deschide o listă cu semne de punctuație și caractere speciale. Folosiți tasta  pentru a naviga prin listă și apăsați **Selectare** pentru a selecta un caracter.
- Apăsați în mod repetat  pentru a vedea succesiv cuvintele corespunzătoare identificate în dicționar.
- Apăsați , selectați **Dicționar** și apăsați  pentru a selecta una din următoarele opțiuni:
 - **Identificări** pentru a vedea o listă cu cuvinte ce corespund tastelor apăstate.
 - **Introducere cuvânt** pentru a adăuga un cuvânt (maxim 32 litere) în dicționar, folosind metoda tradițională de introducere a textului. Dacă memoria dicționarului este ocupată în întregime, un nou cuvânt va înlocui cel mai vechi cuvânt adăugat în dicționar.
 - **Editare cuvânt** pentru a edita cuvântul folosind metoda tradițională de introducere a textului, disponibilă când cuvântul este activ (subliniat).





Indicație! Funcția de predicție va încerca să aprecieze ce semn de punctuație uzual este necesar („?!”). Ordinea și disponibilitatea semnelor de punctuație depinde de limba dicționarului.




Indicație! Când apăsați , apar următoarele opțiuni (în funcție de modul de editare și de situația în care vă aflați): **Dicționar** (introducerea textului cu funcția de predicție), **Mod alfa** (introducerea textului prin metoda tradițională), **Mod numeric**, **Decupare** (dacă a fost selectat text), **Copiere** (dacă a fost selectat text), **Inserare** (dacă a fost mai întâi decupat sau copiat text), **Introducere număr**, **Introducere simbol** și **Limba de scriere**: (schimbă limba de scriere pentru toate editoarele din consola pentru jocuri).












Scrierea cuvintelor compuse

Scrieți prima jumătate a unui cuvânt compus și confirmați-o apăsând . Scrieți ultima parte a cuvântului compus și completați acest cuvânt apăsând  pentru a introduce un spațiu.

Dezactivarea metodei de introducere a textului cu funcția de predicție

- Apăsați  și selectați **Dicționar** → **Dezactivat** pentru a dezactiva introducerea textului cu funcția de predicție pentru toate editoarele din consolă.

Copierea textului în clipboard




- 1 Pentru a selecta litere și cuvinte, apăsați și mențineți apăsată tasta . În același timp, apăsați  sau . Pe măsură ce selecția avansează, textul este evidențiat.
- 2 Pentru a termina selecția, eliberați tasta .
- 3 Pentru a copia text în clipboard, în timp ce mențineți încă apăsată tasta , apăsați **Copiere**.
- 4 Pentru a introduce text într-un document, apăsați și mențineți apăsată  și apăsați **Inserare**. Sau apăsați o dată  și selectați **Inserare**.
- Pentru a selecta rânduri de text, apăsați și mențineți apăsată tasta . În același timp, apăsați  sau .
- Dacă doriți să ștergeți textul selectat din document, apăsați .

Scrierea și expedierea mesajelor

Aspectul unui mesaj multimedia poate fi diferit, în funcție de aparatul care-l recepționează.


Protejarea drepturilor de autor poate împiedica modificarea, copierea, transferarea sau retransmiterea anumitor imagini, sunete de apel sau a altor articole către terți.

Rețineți că, înainte de a putea crea un mesaj multimedia sau a scrie un mesaj e-mail, trebuie să dispuneți de setările de conectare corecte. Consultați „Setări necesare pentru mesaje e-mail” la pag. 65 și „Setări necesare pentru mesaje multimedia” la pag. 64.

- 1 Selectați **Mesaj nou**. Se deschide o listă cu opțiuni pentru mesaje.
 - Selectați **Redactare: Mesaj text** dacă doriți să creați un mesaj text.
 - Selectați **Redactare: Mesaj multimedia** dacă doriți să expediați un mesaj multimedia (MMS).
 - Selectați **Redactare: E-mail** pentru a expedia un mesaj e-mail. Dacă nu ați configurat contul Dvs. de e-mail, vi se va cere să faceți acest lucru.
- 2 Apăsați  pentru a selecta destinatarul (destinatarii) din dosarul Contacte sau tastați numărul de telefon sau adresa e-mail de destinație. Apăsând  adăugați punct și virgulă (;) ca separator între destinatari.
- 3 Apăsați  pentru a trece în câmpul mesajului.
- 4 Scrieți mesajul.
 - Pentru a adăuga o imagine la un mesaj text, selectați **Opțiuni** → **Inserare** → **Grafică**.




Observație: Aparatul Dvs. poate expedia mesaje text a căror lungime depășește limita normală de 160 caractere. Dacă lungimea mesajului Dvs. depășește 160 caractere, acesta va fi expedit sub forma unei serii de două sau mai multe mesaje și expedierea vă poate costa mai mult. În bara de navigare puteți vedea indicatorul pentru lungimea mesajelor numărând descrescător de la 160. De exemplu, 10 (2) indică faptul că mai puteți adăuga 10 caractere pentru ca textul să fie expedit sub forma a două mesaje. Rețineți că unele caractere pot utiliza mai mult spațiu decât altele.

- Pentru a adăuga un obiect media la un mesaj multimedia, selectați **Opțiuni** → **Inserare** → **Imagine**, **Clip audio**, **Video clip** sau **Șablon**. După ce s-a adăugat un sunet, în bara de navigare se afișează pictograma . Un mesaj multimedia poate conține numai o imagine și numai un clip audio.



Indicație! Puteți începe să redactați mesajul în orice aplicație care dispune de opțiunea **Expediere**. Selectați un fișier (o imagine, un text) care va fi adăugat la mesaj și apoi selectați **Opțiuni** → **Expediere**.



Indicație! Alegeți o persoană de contact și apăsați  pentru a o marca. Puteți marca simultan mai mulți destinatari.

Opțiuni în editorul pentru mesaje: **Expediere**, **Adăug. destinatar**, **Inserare**, **Fișiere atașate** (e-mail), **Previzualiz. mesaj** (MMS), **Obiecte** (MMS), **Eliminare** (MMS), **Ștergere**, **Detalii mesaj**, **Opțiuni expediere**, **Ajutor** și **Închidere**.



fig. 14


Crearea mesajelor multimedia.


Indicație! Puteți vizita <http://support.n-gage.com> pentru a comanda setări WAP, MMS, e-mail și setări pentru puncte de acces Internet destinate consolei Dvs. pentru jocuri. La adresa <http://www.n-gage.com/select.html> sunt disponibile legături către site-uri Internet N-Gage naționale în diferite limbi.



Indicație! Setarea inițială pentru **Mărime imagine** este: **Mare** (în funcție de rețea). Dacă expediați un mesaj multimedia la o adresă de e-mail sau către un aparat care acceptă recepția imaginilor mari, utilizați dimensiunea mare a imaginii. Dacă nu sunteți sigur de aparatul destinatarului sau dacă rețeaua nu acceptă expedierea fișierelor mari, se recomandă utilizarea unei mărimi reduse a imaginii și a un clip sonor cu o durată maximă de 15 secunde. Pentru a schimba setarea, selectați **Opțiuni** → **Opțiuni expediere** → **Mărime imagine** când concepeți un mesaj multimedia.

Dacă selectați **Inserare** → **Clip audio nou**, se deschide aplicația Recorder și puteți înregistra un nou sunet. Apăsăți **OK** și noul sunet este memorat automat, o copie fiind introdusă în mesaj. Selectați **Opțiuni** → **Previzualiz. mesaj** pentru a vedea cum arată mesajul multimedia.

- Pentru a atașa un fișier la un mesaj e-mail, selectați **Opțiuni** → **Inserare** → **Imagine**, **Clip audio**, **Video clip** sau **Notă**. Fișierele atașate la mesajele e-mail sunt indicate prin  în bara de navigare.

- 5 Pentru a expedia mesajul, selectați **Opțiuni** → **Expediere** sau apăsați .



Observație: Înainte de expediere, mesajele e-mail sunt plasate automat în Căsuță ieșire. Dacă expedierea nu reușește, mesajul e-mail rămâne în Căsuță ieșire cu starea **Nereușită**.

Setări necesare pentru mesaje multimedia

Puteți primi setările într-un mesaj text din partea operatorului Dvs. de rețea sau din partea furnizorului Dvs. de servicii. Consultați „Primirea emblemelor, sunetelor, cărților de vizită, înregistrărilor de agendă și a setărilor” la pag. 66.

Pentru informații privind disponibilitatea serviciilor de transmisie date și modalitatea de abonare la acestea, vă rugăm să contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii. Respectați instrucțiunile primite de la furnizorul Dvs. de servicii.

Introducerea manuală a setărilor:

- 1 Accesați **Instrum.** → **Setări** → **Conexiune** → **Puncte de acces** și definiți setările unui punct de acces pentru serviciul de mesaje multimedia.
Consultați „Setări conexiune” la pag. 39.
- 2 Selectați **Mesaje** → **Opțiuni** → **Setări** → **Mesaj multimedia**. Deschideți **Punct de acces în uz** și selectați punctul de acces pe care l-ați creat pentru a fi utilizat în calitate de conexiune preferată. Consultați și „Setări pentru mesaje multimedia” la pag. 73.



Setări necesare pentru mesaje e-mail

Înainte de a putea expedia, primi, căuta, răspunde la și retransmite mesaje e-mail, trebuie să:

- Configurați corect un punct de acces la Internet (IAP - Internet Access Point).
Consultați „Setări conexiune” la pag. 39.
- Definiți corect setările Dvs. de e-mail. Consultați „Setări pentru mesaje e-mail” la pag. 75. Trebuie să aveți un cont de e-mail separat. Urmați instrucțiunile primite de la căsuța poștală de la distanță și de la furnizorul de servicii Internet (ISP).



Căsuță intrare - primirea mesajelor

Când primiți un mesaj, în modul de așteptare se afișează  și textul **1 mesaj nou**. Apăsați **Afișare** pentru a deschide mesajul. Pentru a deschide un mesaj din Căsuță intrare, selectați-l și apăsați .

Primirea obiectelor multimedia







Important: Obiectele din mesaje multimedia pot conține viruși sau pot fi dăunătoare în alt mod aparatului sau calculatorului Dvs. Nu deschideți nici un fișier atașat dacă nu sunteți siguri de proveniența acestuia.







Indicație! Pentru a expedia ca fișiere atașate alte fișiere decât sunete și note, deschideți aplicația adecvată și selectați **Expdiere** → **Prin e-mail**, dacă această opțiune este disponibilă.

Pictograme în Căsuță intrare:

Când există mesaje necitite în Căsuță intrare, pictograma devine  .
 mesaj text necitit,
 mesaj multimedia necitit și
 date recepționate prin Bluetooth.


Opțiuni în ecranul Obiecte:
Deschidere, Memorare,
Expediere, Ajutor și Ieșire.


Când deschideți un mesaj multimedia () , puteți simultan să vizualizați o imagine, să citiți un mesaj și să ascultați un sunet în difuzor ( este afișat dacă există sunet atașat). Dacă este redat un sunet, apăsați  sau  pentru a mări sau micșora volumul sonor. Pentru a dezactiva sonorul, apăsați **Stop**. Pentru a asculta din nou un sunet, selectați **Opțiuni** → **Redare clip audio**.

Pentru a vedea ce tipuri de obiecte au fost incluse în mesajul multimedia, deschideți mesajul și selectați **Opțiuni** → **Obiecte**. Puteți opta pentru a memora un obiect multimedia în consola Dvs. pentru jocuri sau pentru a-l expedia, de exemplu prin Bluetooth, către alt aparat compatibil.

Protejarea drepturilor de autor poate împiedica modificarea, copierea, transferarea sau retransmiterea anumitor imagini, sunete de apel sau a altor articole către terți.

Primirea emblemelor, sunetelor, cărților de vizită, înregistrărilor de agendă și a setărilor

 **Indicație!** Dacă primiți un fișier vCard cu o fotografie atașată, aceasta va fi, de asemenea, memorată în Contacte.

Consola Dvs. pentru jocuri poate recepționa multe tipuri de mesaje text care conțin date () , numite și mesaje OTA (Over The Air - transmise prin radio):

- **Mesaj grafic** - Pentru a memora imagini, în vederea utilizării ulterioare, în **Funcții suplimentare** → **Imagini** → **Mesaje grafice**, selectați **Opțiuni** → **Memorare grafică**.
- **Carte vizită** - Pentru a memora informațiile de contact, selectați **Opțiuni** → **Memorare** → **carte vizită**.



Observație: Dacă sunt atașate certificate sau fișiere sunet, acestea nu vor fi memorate.

- **Sunet de apel** - Pentru a memora sunetul de apel în Compozitor, selectați **Opțiuni** → **Memorare**.
- **Emblemă operator** - Pentru a afișa în modul de așteptare emblema operatorului în locul identificatorului acestuia, selectați **Opțiuni** → **Memorare**.
- **Înregistrare agendă** - Pentru a memora invitația în Agendă, selectați **Opțiuni** → **Memorare** → **în agendă**.

- **Mesaj Internet** – Pentru a memora marcajul în lista Marcaje din dosarul Internet, selectați **Opțiuni**→ **Memor. la marcaje**. Dacă mesajul conține atât setări pentru punctul de acces cât și marcaje, pentru a memora datele selectați **Opțiuni**→ **Memorare toate**.
- **Notificare e-mail** – Vă informează câte mesaje e-mail noi aveți în căsuța poștală de la distanță. O notificare extinsă poate afișa informații mai detaliate.
- În plus, puteți primi un număr al serviciului de mesaje text, numărul căsuței poștale vocale, setări profiluri pentru sincronizare la distanță, setări puncte de acces pentru aplicația Internet, mesaje multimedia sau e-mail, setări script înregistrare punct de acces sau setări e-mail.

Primirea mesajelor de serviciu

Mesajele de serviciu (☼) sunt notificări referitoare, de exemplu, la titluri de știri și pot conține un mesaj text sau o legătură. Pentru disponibilitate și abonament, luați legătura cu furnizorul Dvs. de servicii.



Dosarele mele

În Dosarele mele vă puteți organiza mesajele în dosare, puteți crea noi dosare și puteți redenumi sau șterge dosare. Selectați **Opțiuni**→ **Mutare în dosar**, **Dosar nou** sau **Redenumire dosar**.



Căsuță poștală


Dacă selectați **Căsuță poștală** și nu ați configurat contul Dvs. de e-mail, vi se va cere să faceți acest lucru. Consultați „Setări necesare pentru mesaje e-mail” la pag. 65. Când creați o nouă căsuță poștală, numele pe care i-l dați înlocuiește **Căsuță poștală** în ecranul principal Mesaje. Puteți avea mai multe căsuțe poștale (maxim șase).



Indicație! Puteți folosi texte din dosarul Șabloane pentru a evita scrierea din nou a mesajelor pe care le expediați frecvent.




fig. 15
Căsuță poștală cu
diferite pictograme
de stare.

 **Indicație!** Pentru a configura setările punctului de acces și ale căsuței poștale, puteți utiliza aplicația PC Suite pentru Nokia N-Gage QD pe un calculator compatibil. Consultați CD-ROM-ul livrat în pachetul de vânzare.


Deschiderea căsuței poștale

Când deschideți o căsuță poștală, puteți opta fie să vedeți mesajele e-mail preluate anterior și titlurile e-mail fără a vă conecta (off-line), fie să vă conectați la serverul de e-mail.



Dacă parcurgeți căsuța Dvs. poștală și apăsați , consola pentru jocuri vă întreabă dacă doriți să **Vă conectați la căsuța poștală?**

- Selectați **Da** pentru a vă conecta la căsuța Dvs. poștală și a prelua noile mesaje e-mail sau titlurile acestora. Când vizualizați mesajele on-line (în timp ce sunteți conectat), sunteți în legătură continuă cu o căsuță poștală la distanță printr-o conexiune de transmisie date sau printr-o conexiune GPRS. Consultați și „Indicatori importanți în modul de așteptare” la pag. 23 și „Setări conexiune” la pag. 39.
- Selectați **Nu** pentru a vizualiza în mod deconectat mesajele e-mail preluate anterior. Când vizualizați mesaje e-mail în modul off-line, consola Dvs. nu este conectată la căsuța poștală de la distanță.

Preluarea mesajelor e-mail din căsuța poștală

- Dacă sunteți în modul off-line, selectați **Opțiuni** → **Conectare** pentru a iniția o conexiune la căsuța poștală de la distanță.
-  **Important:** Mesajele e-mail pot conține viruși sau pot fi dăunătoare în alt mod aparatului sau calculatorului Dvs. Nu deschideți nici un fișier atașat dacă nu sunteți siguri de proveniența acestuia.

- 1 Dacă aveți o conexiune deschisă cu o căsuță poștală de la distanță, selectați **Opțiuni** → **Transfer e-mail** →
 - **Noi** - pentru a transfera în consolă toate mesajele e-mail noi.
 - **Selectate** - pentru a transfera numai mesajele e-mail marcate.
 - **Toate** - pentru a prelua toate mesajele din căsuța poștală.
 Pentru a anula transferul, apăsați **Anulare**.

- 2 După ce ați preluat toate mesajele e-mail, puteți continua să le vizualizați în modul on-line. Sau selectați **Opțiuni** → **Deconectare** pentru a întrerupe conexiunea și pentru a vizualiza mesajele e-mail în modul off-line.
- 3 Pentru a deschide un mesaj e-mail, apăsați . Dacă mesajul e-mail nu a fost preluat (săgeata de pe pictogramă este orientată spre exterior) și dacă sunteți în modul deconectat, veți fi întrebat dacă doriți să preluați mesajul din căsuța poștală.
 - Pentru a vizualiza fișierele atașate la mesajul e-mail, deschideți un mesaj care este marcat cu indicatorul pentru fișiere atașate  și selectați **Opțiuni** → **Anexe**. Dacă fișierul atașat are un indicator estompat, el nu a fost transferat în consola pentru jocuri; selectați **Opțiuni** → **Transfer**. În acest ecran puteți transfera, deschide sau memora fișiere atașate. Puteți să expediați fișiere atașate prin Bluetooth.



Indicație! În cazul în care căsuța Dvs. poștală folosește protocolul IMAP4, puteți opta între a transfera numai titlurile mesajelor e-mail, numai mesajele sau mesajele și fișierele atașate. În cazul protocolului POP3, opțiunile sunt numai titluri de mesaj e-mail sau mesaje și fișiere atașate. Consultați „Setări pentru mesaje e-mail” la pag. 75.

Ștergerea mesajelor e-mail


- Pentru a șterge un fișier e-mail din consola pentru jocuri, păstrându-l totodată în căsuța poștală de la distanță, selectați **Opțiuni** → **Ștergere** → **Numai aparat**.





Observație: Consola realizează o copie a titlurilor mesajelor e-mail din căsuța poștală de la distanță. Astfel, deși ștergeți conținutul mesajului, titlul mesajului e-mail rămâne în consola Dvs. Dacă doriți să ștergeți și titlul, trebuie mai întâi să ștergeți mesajul e-mail din căsuța poștală de la distanță și să realizați o conexiune între consola Dvs. și căsuța poștală de la distanță pentru a actualiza starea.


- Ștergerea mesajului e-mail atât din consola pentru jocuri cât și din căsuța poștală de la distanță.

Pictograme de stare pentru mesajele e-mail:

 mesaj e-mail nou (în modul deconectat sau conectat); conținutul nu a fost preluat în consola Dvs. pentru jocuri (săgeată către exterior).

 mesaj e-mail nou; conținutul a fost preluat în consola Dvs. pentru jocuri (săgeată către interior).

 mesajul e-mail a fost citit.

 titlu de mesaj e-mail care a fost citit și al cărui conținut a fost șters din consola pentru jocuri.




Indicație! Pentru a copia un mesaj e-mail din căsuța poștală de la distanță într-un dosar din Dosarele mele, selectați **Opțiuni** → **Copiere în dosar**. Selectați un dosar din listă și apăsați **OK**.

Selectați **Opțiuni** → **Ștergere** → **Aparat și server**.



Observație: Dacă sunteți în modul off-line, mesajul e-mail va fi șters mai întâi din consola Dvs. La următoarea conectare la căsuța poștală de la distanță, mesajul va fi șters și din respectiva căsuță poștală. Dacă folosiți protocolul POP3, mesajele marcate pentru a fi șterse vor fi eliminate numai după întreruperea conexiunii cu căsuța poștală de la distanță.

- Pentru a anula ștergerea unui mesaj e-mail atât din consolă cât și din server, alegeți un mesaj e-mail care a fost marcat pentru ștergere la următoarea conectare () și selectați **Opțiuni** → **Anulare ștergere**.

Deconectarea de la căsuța poștală

Dacă sunteți în modul on-line, selectați **Opțiuni** → **Deconectare** pentru a întrerupe conexiunea pentru transmisie date sau conexiunea GPRS cu căsuța poștală de la distanță. Consultați și „Indicatori importanți în modul de așteptare” la pag. 23.

Vizualizarea mesajelor e-mail în modul off-line

Dacă deschideți data următoare **Căsuță poștală** și doriți să vedeți și să citiți mesajele e-mail în modul off-line, răspundeți cu opțiunea **Nu** la întrebarea **Vă conectați la căsuța poștală?** care apare pe ecran. Puteți citi titlurile mesajelor e-mail preluate anterior și/sau mesajele e-mail preluate. De asemenea, puteți scrie mesaje e-mail noi, puteți răspunde la mesaje sau le puteți retransmite, expedindu-le la următoarea conectare la căsuța poștală.



Exemplu: Mesajele sunt plasate în Căsuță ieșire, de exemplu când consola Dvs. se află în afara ariei de acoperire a rețelei. Puteți, de asemenea, să programați expedierea mesajelor e-mail la următoarea conectare la căsuța poștală de la distanță.



Căsuță ieșire – Mesaje care urmează să fie expediate

Starea mesajelor din Căsuță ieșire: **În curs de expediere**, **În așteptare** / **În așteptare la rând**, **Reexpediere la ora** (ora) – Consola pentru jocuri va încerca să reexpedieze mesajul după o anumită perioadă de timp. Apăsați **Expediere** pentru a reîncepe expedierea imediat. **Amânat** – Puteți seta documentele să fie „în așteptare” în timp ce se află în Căsuță ieșire.

Alegeți un mesaj ce urmează să fie expediat și selectați **Opțiuni** → **Amânare expediere**.
Nereușit – A fost atins numărul maxim de încercări de expediere. Expedierea nu a reușit.
 Dacă încercați să expediați un mesaj text, deschideți mesajul și verificați dacă opțiunile de expediere sunt corecte.

Vizualizarea mesajelor de pe o cartelă SIM

Înainte de a vedea mesajele SIM, trebuie să le copiați într-un dosar din consola Dvs.

- 1 În ecranul principal Mesaje, selectați **Opțiuni** → **Mesaje SIM**.
- 2 Pentru a marca mesajele, selectați **Opțiuni** → **Marcaj/Anul. marcaj** → **Marcare sau Marcare în totalitate**.
- 3 Selectați **Opțiuni** → **Copiere**. Se deschide o listă de dosare.
- 4 Selectați un dosar și apăsați **OK**. Accesați dosarul pentru a vedea mesajele.



Transmisie celulară (serviciu de rețea)

Ați putea primi mesaje pe diverse teme, cum ar fi vremea sau condițiile de trafic, de la furnizorul Dvs. de servicii. Contactați furnizorul Dvs. de servicii în legătură cu subiectele disponibile și cu numerele de acces ale acestora. În ecranul principal Mesaje, selectați **Opțiuni** → **Transmisie celulară**. În ecranul principal puteți vedea starea unui subiect, un număr de subiect și dacă acesta a fost marcat (P) pentru urmărire.



Observație: O conexiune GPRS poate împiedica recepția prin transmisie celulară. Contactați operatorul Dvs. de rețea pentru a afla setările corecte pentru GPRS. Consultați „Setări conexiune” la pag. 39.

Opțiuni în Transmisie celulară: **Deschidere**, **Abonare /Anulare abonament**, **Marchează / Anulare marcaj**, **Subiect**, **Setări**, **Ajutor** și **Îștire**.



Editor pentru Comandă servicii

Selectați **Mesaje** → **Opțiuni** → **Comandă servicii**. Tastați și expediați cereri de servicii (cunoscute și sub denumirea de comenzi USSD), cum ar fi comenzi de activare a serviciilor de rețea, către furnizorul Dvs. de servicii.

Setări mesaje




Setări pentru mesaje text


Opțiuni la editarea setărilor pentru centrul de mesaje text: **Centru mesaje nou, Editare, Ștergere, Ajutor și Ieșire.**

Selecțiați **Mesaje** → **Opțiuni** → **Setări** → **Mesaj text**.

- **Centre de mesaje** - Listează toate centrele de servicii care au fost definite pentru mesaje text. Consultați „Adăugarea unui nou centru pentru mesaje text” la pag. 72.
- **Centru mesaje în uz** - Selecțiați centrul de mesaje care va fi utilizat pentru transmiterea mesajelor text.
- **Primire raport** (serviciu de rețea) - Pentru a solicita rețelei să vă trimită rapoarte de remitere a mesajelor Dvs. Dacă opțiunea de mai sus este setată pe **Nu**, numai starea **Expediat** va fi afișată în Jurnal. Consultați pag. 32.
- **Valabilitate mesaj** - Dacă destinatarul unui mesaj nu poate fi contactat pe perioada de valabilitate, mesajul respectiv este eliminat din centrul de servicii pentru mesaje text. Rețineți că rețeaua trebuie să accepte această funcție. **Durata maximă** reprezintă durata maximă admisă de rețea.
- **Mesaj expediat ca** - Modificați această opțiune numai dacă sunteți sigur că centrul Dvs. de servicii poate converti mesajele text în alte formate de mesaj. Contactați operatorul Dvs. de rețea.
- **Conexiune preferată** - Puteți expedia mesaje text prin rețeaua normală GSM sau prin GPRS, dacă această opțiune este acceptată de rețea. Consultați „GPRS” la pag. 43.
- **Răsp. același centru** (serviciu de rețea) - Selecțiați **Da**, dacă doriți ca mesajul de răspuns să fie expediat utilizând același număr al centrului de servicii pentru mesaje text.

Adăugarea unui nou centru pentru mesaje text

- 1 Deschideți **Centre de mesaje** și selecțiați **Opțiuni** → **Centru mesaje nou**.
- 2 Apăsăți , scrieți un nume pentru centrul de servicii și apăsați **OK**.
- 3 Apăsăți , apăsați  și scrieți numărul centrului de servicii pentru mesaje text. Acest număr îl obțineți de la furnizorul Dvs. de servicii.
- 4 Apăsăți **OK**.

- 5 Pentru a prelua în uz noile setări, reveniți în ecranul pentru setări. Alegeți **Centru mesaje în uz**, apăsați  și selectați noul centru de servicii.

Setări pentru mesaje multimedia

Selectați **Mesaje**→ **Opțiuni**→ **Setări**→ **Mesaj multimedia**.

- **Punct de acces în uz (Trebuie definit(ă))** – Selectați punctul de acces ce va fi utilizat drept conexiune preferată pentru centrul de mesaje multimedia. Consultați „Setări necesare pentru mesaje multimedia” la pag. 64.



Observație: Dacă primiți setările de mesaj multimedia într-un mesaj text și le memorați, setările primite vor fi utilizate automat pentru conexiunea preferată. Consultați „Primirea emblemelor, sunetelor, cărților de vizită, înregistrărilor de agendă și a setărilor” la pag. 66.

- **Conexiune secundară**– Selectează punctul de acces folosit drept conexiune secundară pentru centrul de mesaje multimedia.



Observație: Atât **Punct de acces în uz** cât și **Conexiune secundară** trebuie să aibă aceeași setare de **Pagină inițială**, indicând același centru de servicii multimedia. Numai conexiunea de transmisie date este diferită.

- **Recepție multimedia**

Setarea implicită a serviciului de mesaje multimedia este, în general, activată.




Observație: Dacă vă aflați în afara rețelei de origine, expedierea și primirea mesajelor multimedia ar putea costa mai mult. Dacă au fost selectate setările **Doar rețea acasă** sau **Permanent activă**, consola Dvs. poate stabili conexiuni active pentru transmisie date sau GPRS fără știința Dvs.

Selectați **Doar rețea acasă** dacă doriți să primiți mesaje multimedia numai când vă aflați în rețeaua Dvs. de origine. Când vă aflați în afara acestei rețele, recepția mesajelor multimedia este dezactivată. Selectați **Permanent activă** dacă doriți să primiți oricând mesaje multimedia. Selectați **Dezactivată** dacă nu doriți deloc să primiți mesaje multimedia sau reclame.



Exemplu: În cazul în care conexiunea Dvs. preferată utilizează GPRS, ați putea utiliza transmisii de date GSM pentru conexiunea secundară. În acest fel aveți posibilitatea să expediați și să primiți mesaje multimedia chiar și când vă aflați într-o rețea care nu acceptă conexiuni GPRS. Contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii. Consultați „Despre conexiuni pentru transmisii de date și despre puncte de acces” la pag. 39.

- **La primire mesaj** – Selectați:
Preluare imediat – dacă doriți ca mesajele multimedia să fie preluate imediat de consola Dvs. Dacă există mesaje în stare de amânare, vor fi preluate și acestea.
Amân. preluare – dacă doriți ca centrul de mesaje multimedia să memoreze mesajul pentru a fi preluat mai târziu. Pentru a prelua mai târziu mesajul, setați funcția **La primire mesaj** pe **Preluare imediat**.
Resping. mesaj – dacă doriți să respingeți mesajele multimedia. Centrul de mesaje multimedia va șterge aceste mesaje.
 - **Prel. mesaje anonime** – Selectați **Nu** dacă doriți să respingeți mesajele provenind de la un expeditor anonim.
 - **Primire reclame** – Specificați dacă doriți să primiți sau nu mesaje multimedia de reclamă.
 - **Primire raport** (serviciu de rețea) – Setați pe **Da**, dacă doriți ca starea mesajelor expediate să fie afișată în Jurnal.
-  **Observație:** S-ar putea să nu fie posibilă primirea unui raport de remitere pentru un mesaj multimedia care a fost expedit la o adresă de e-mail.
- **Fără trimitere raport** – Selectați **Da** dacă nu doriți expedierea de către consola Dvs. a rapoartelor de remitere pentru mesajele multimedia primite.
 - **Valabilitate mesaj** – Dacă destinatarul unui mesaj nu poate fi contactat pe perioada de valabilitate, mesajul respectiv este eliminat din centrul de mesaje multimedia. Rețineți că rețeaua trebuie să accepte această funcție. **Durata maximă** reprezintă durata maximă admisă de rețea.
 - **Mărime imagine** – Definiți mărimea imaginii într-un mesaj multimedia. Opțiunile sunt: **Mică** (maxim 160x120 pixeli) și **Mare** (maxim 640x480 pixeli).
 - **Redare sunet prin** – Selectați **Difuzor** sau **Microreceptor** dacă doriți ca sunetele dintr-un mesaj multimedia să fie redate în difuzor sau în receptor. Consultați Difuzor la pag. 27.

Setări pentru mesaje e-mail

Accesați **Mesaje** → **Opțiuni** → **Setări** → **E-mail** și selectați:


Căsuță poștală în uz pentru a selecta căsuța poștală pe care doriți să o utilizați pentru expedierea mesajelor e-mail.

Căsuțe poștale pentru a deschide o listă cu căsuțe poștale deja definite. Dacă nu a fost definită nici o căsuță poștală, vi se va solicita să definiți una. Selectați o căsuță poștală pentru a-i modifica setările:

- **Nume căsuță poștală** – Scrieți un nume descriptiv pentru căsuța poștală.
- **Punct de acces în uz (Trebuie definit(ă))** – Pentru a alege un punct de acces Internet (IAP) pentru căsuța poștală. Consultați „[Setări conexiune](#)” la pag. 39.
- **Adresa mea e-mail (Trebuie definit(ă))** – Scrieți adresa de e-mail care v-a fost dată de furnizorul Dvs. de servicii. Răspunsurile la mesajele Dvs. sunt trimise la această adresă.
- **Server exped. e-mail: (Trebuie definit(ă))** – Scrieți adresa IP sau numele de gazdă al calculatorului care expediază mesajele Dvs. e-mail.
- **Expediere mesaj** – Definiți modul în care mesajul e-mail va fi expediat de pe consola Dvs.

Imediat – Aparatul începe stabilirea unei conexiuni cu căsuța poștală imediat ce ați selectat **Expediere**. **La urm.conectare** – Mesajul e-mail este expediat la următoarea conectare la căsuța Dvs. poștală de la distanță.

- **Exp. copie către sine** – Selectați **Da** pentru a păstra o copie a mesajului e-mail în căsuța poștală de la distanță și la adresa definită în **Adresa mea e-mail**.
- **Introd. semnătură** – Selectați **Da** dacă doriți să atașați o semnătură la mesajul Dvs. e-mail și să începeți să scrieți sau să editați textul semnăturii.
- **Nume utilizator:** – Scrieți numele Dvs. de utilizator pe care l-ați primit de la furnizorul de servicii.
- **Parolă:** – Scrieți parola Dvs. Dacă lăsați necompletată această rubrică, vi se va solicita parola când veți încerca să vă conectați la căsuța poștală de la distanță.



Opțiuni la editarea setărilor de căsuță poștală: **Editare**, **Căsuță poșt. nouă**, **Ștergere**, **Ajutor** și **Închidere**.

- **Server primire e-mail: (Trebuie definit(ă))** – Adresa IP sau numele de gazdă al calculatorului care primește mesajele Dvs. e-mail.
- **Tip căsuță poștală:** – Definește protocolul de e-mail pe care îl recomandă furnizorul Dvs. de servicii pentru căsuța poștală. Opțiunile sunt **POP3** și **IMAP4**. Această setare poate fi selectată o singură dată și nu poate fi modificată dacă ați memorat setările pentru căsuța poștală sau dacă ați ieșit din acestea. Dacă utilizați protocolul POP3, mesajele e-mail nu sunt actualizate automat în modul on-line. Pentru a vedea ultimele mesaje e-mail, trebuie să vă deconectați și apoi să vă reconectați la căsuța Dvs. poștală.
- **Siguranță** – Folosită cu protocoalele POP3, IMAP4 și SMTP pentru a asigura securitatea conexiunii la căsuța poștală de la distanță.
- **Conectare prin APOP** (opțiunea nu este afișată dacă pentru **Tip căsuță poștală:** a fost selectat IMAP4) – Folosită cu protocolul POP3 pentru a codifica expedierea parolilor la serverul e-mail de la distanță.
- **Preluare fișier atașat** (nu este afișată dacă protocolul e-mail este setat pe POP3) – Pentru a prelua mesajul e-mail cu sau fără fișiere atașate.
- **Transfer titluri** – Pentru a limita numărul de titluri de mesaje e-mail pe care doriți să le preluați în consola Dvs. Opțiunile sunt **Toate** și **Definit de utiliz.** (pot fi utilizate numai cu protocolul IMAP4).

Setări pentru mesaje de serviciu

Accesați **Mesaje**→ **Opțiuni**→ **Setări**→ **Mesaj serviciu**. Selectați dacă doriți sau nu să primiți mesaje de serviciu. **Neces. autentificare** – Optați pentru a primi mesaje de serviciu numai din surse autorizate.

Setări pentru Transmisie celulară (serviciu de rețea)

Verificați la furnizorul Dvs. de servicii care sunt subiectele disponibile și numerele corespunzătoare ale acestora, apoi accesați **Mesaje**→ **Opțiuni**→ **Setări**→ **Transmisie celulară** pentru a modifica setările.

- **Recepție** – Pornită sau Oprită.

- **Limbă - Toate** vă permite să primiți mesaje prin transmisie celulară în toate limbile acceptate. **Selectate** vă permite să selectați în ce limbă doriți să primiți mesaje prin transmisie celulară. Dacă nu găsiți limba dorită, selectați **Altele**.
- **Detectare subiect** - Dacă primiți un mesaj care nu aparține nici unuia din subiectele existente, opțiunea **Detectare subiect**→ **Pornită** vă permite să memorați automat numărul asociat subiectului. Numărul asociat subiectului este memorat în lista subiectelor și este afișat fără nume. Selectați **Oprită** dacă nu doriți să memorați automat noi numere de subiecte.

Setări pentru dosarul Altele

Accesați **Mesaje** și selectați **Opțiuni**→ **Setări**→ **Altele**.

- **Memorare mes. exp.** - Optați pentru a păstra în dosarul Articole expediate o copie a fiecărui mesaj text, mesaj multimedia sau mesaj e-mail pe care l-ați expediat.
- **Nr. mesaje memorate** - Definiți câte mesaje expediate vor fi memorate simultan în dosarul Articole expediate. Limita presetată este de 20 mesaje. Când se atinge limita, cel mai vechi mesaj este șters.

Profiluri

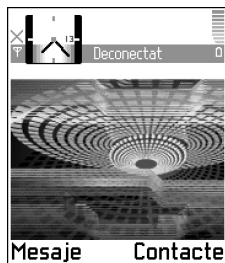




fig. 16

Este activ profilul
deconectat.




Comandă rapidă:

Pentru a schimba profilul, apăsați  în modul de așteptare. Alegeți profilul pe care doriți să-l activați și apăsați **OK**.

Pentru a regla și personaliza sunetele aferente diferitelor evenimente, situații sau grupuri de apelanți, apăsați  și selectați **Instrum.** → **Profiluri**. În modul de așteptare, puteți vedea profilul curent selectat în partea superioară a ecranului. Dacă se utilizează profilul General, este afișată numai data curentă.

Schimbarea profilurilor

- 1 Apăsați  și selectați **Instrum.** → **Profiluri**. Se deschide o listă de profiluri.
- 2 Alegeți un profil din lista Profiluri și selectați **Opțiuni** → **Activare**.

Profilul N-Gage - vă permite să jucați jocuri fără a fi afișate pe ecran notificările pentru primirea apelurilor, remiterea mesajelor text, primirea sau remiterea mesajelor MMS. Rețineți că nu puteți selecta sunete MIDI pentru sunetul de apel sau pentru alertă mesaj în profilul N-Gage.



Observație: Apelurile telefonice intrate vor fi semnalate printr-un sunet de apel dacă opțiunea a fost activată în setările profilului.

Profilul Deconectat - vă permite să utilizați consola pentru jocuri fără a vă conecta la rețeaua mobilă GSM.



Atenție: În profilul Deconectat nu puteți efectua (sau primi) apeluri, inclusiv apeluri de urgență, și nu puteți folosi nici o funcție care necesită accesul în rețeaua mobilă. Pentru a putea efectua apeluri, trebuie să activați, mai întâi, funcțiile telefonului schimbând profilul. Dacă aparatul a fost blocat, trebuie să introduceți codul de deblocare înainte de a putea activa funcțiile telefonului și de a efectua apeluri de urgență.





Atenție: Pentru a utiliza profilul deconectat, aparatul Dvs. trebuie să fie pornit. Nu porniți aparatul dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.

Dacă activați profilul Deconectat, consola pentru jocuri repornește iar conexiunea GSM este dezactivată, așa cum arată simbolul \times din cadrul indicatorului pentru nivel semnal. Consultați fig. 16. Transmiterea tuturor semnalelor în rețeaua mobilă GSM către sau de la aparat este oprită.

Pentru a părăsi profilul Deconectat, alegeți un alt profil și selectați **Opțiuni** → **Activare**. Apăsați **Da**. Consola pentru jocuri repornește și reactivează transmisiile mobile GSM (cu condiția ca nivelul semnalului să fie suficient). Dacă aplicația Bluetooth a fost dezactivată prin intrarea în profilul Deconectat, ea va trebui reactivată manual ulterior. Consultați „Setări Bluetooth” la pag. 99.

Personalizarea profilurilor

- 1 Pentru a modifica un profil, alegeți-l din lista Profiluri și selectați **Opțiuni** → **Personalizare**. Se deschide o listă cu setări pentru profiluri.
- 2 Alegeți setarea pe care doriți să o modificați și apăsați  pentru a deschide o listă cu următoarele opțiuni:
 - **Sunet de apel** - Pentru a seta sunetul de apel pentru apeluri vocale, alegeți un sunet de apel din listă. Sunetele memorate pe o cartelă de memorie sunt marcate cu pictograma  lângă numele lor.
 - **Alertă intrare apel** - Dacă este selectată opțiunea **Ascendent**, volumul sonor al soneriei pornește de la nivelul unu și crește cu câte o treaptă de nivel până la nivelul setat pentru volum.
 - **Volum sonerie** - Pentru a seta nivelul volumului sonor al sunetelor de apel și de alertă mesaje.
 - **Ton alertă mesaj** - Pentru a seta sunetul pentru mesaje.



Indicație! Când parcurgeți lista sunetelor de apel, puteți să vă opriți la un sunet pentru a-l asculta înainte de a-l selecta. Apăsați orice tastă pentru a opri sunetul.





Indicație! Puteți schimba sunetele de apel intervenind într-unul din următoarele două meniuri: Profiluri sau Contacte. Consultați „Adăugarea unui sunet de apel pentru o cartelă de contact sau un grup de contacte” la pag. 51.



- **Alertă vibrare** - Pentru a seta consola pentru jocuri să vibreze la primirea unui apel vocal sau a unui mesaj.
- **Tonuri tastatură** - Pentru a seta nivelul volumului pentru sunetele tastaturii.
- **Tonuri de avertizare** - Consola pentru jocuri emite un ton de avertizare, de exemplu când acumulatorul este pe punctul de a se descărca.
- **Alertă pentru** - în scopul de a seta consola să sune numai la apeluri de la numere de telefon ce aparțin unui anumit grup selectat de grupuri de contacte. Apelurile telefonice de la persoane din afara grupurilor selectate vor avea o alertă silențioasă. Opțiunile sunt **Toate apelurile** / (lista grupurilor de contacte, dacă le-ați creat). Consultați „Crearea grupurilor de contacte” la pag. 54.
- **Nume profil** - Pentru a redenumi un profil. Profilurile General, N-Gage și Deconectat nu pot fi redenumite.





Agendă și Probleme de rezolvat

Efectuarea înregistrărilor în agendă

- 1 Apăsați  și selectați **Agendă**.
- 2 Selectați **Opțiuni** → **Notă nouă**, apoi selectați:
 - **Întâlnire** pentru a vă reaminti de o întâlnire programată la o anumită dată și oră.
 - **Promemoria** pentru a scrie o însemnare generală pentru o anumită zi.
 - **Aniversare** pentru a vă reaminti zile de naștere sau alte date speciale. Înregistrările de aniversare sunt repetate în fiecare an.
- 3 Completați câmpurile. Utilizați  pentru a vă deplasa între câmpuri.

Alarmă – Selectați **Activată** și apăsați  pentru a completa câmpurile **Ora alarmei** și **Data alarmei**. Alarma este indicată prin  în ecranul zilnic. **Oprirea unei alarme de agendă** – Apăsați **Stop** pentru a opri alarma agendei. Dacă apăsați orice altă tastă, alarma este amânată.



Repetare – Apăsați  pentru ca înregistrarea să fie repetitivă (în ecranul zilnic este afișat indicatorul ).


Repetare până la data de – Puteți seta data de terminare a înregistrării repetitive.


Sincronizare – **Privată** – înregistrarea din agendă poate fi văzută numai de Dvs. după sincronizare, fără a putea fi văzută și de alte persoane cu acces on-line la ecranele agendei. **Publică** – înregistrarea din agendă poate fi văzută de cei care au acces on-line la agenda Dvs. **Nesincronizată** – înregistrarea din agendă nu va fi copiată pe calculator când efectuați sincronizarea. Puteți muta datele din agendă și din probleme de rezolvat de pe mai multe telefoane Nokia pe consola Dvs. pentru jocuri sau puteți sincroniza



Comandă rapidă:


Apăsați orice tastă ( - ) în orice ecran al agendei. Se deschide o înregistrare pentru întâlnire iar caracterele pe care le tastați sunt adăugate în câmpul **Subiect**.

 **Indicație!** Dacă editați sau ștergeți o înregistrare care se repetă, selectați modul în care doriți să se aplice modificarea: **Toate aparițiile** - sunt șterse toate înregistrările repetate / **Numai această notă** - va fi ștearsă numai înregistrarea curentă. De exemplu, cursul Dvs. săptămânal a fost contramandat în această săptămână. Ați setat agenda să vă reamintească săptămânal de acest curs. Selectați **Numai această notă** și agenda vă va reaminti din nou de acest curs săptămâna viitoare.




 **Indicație!** Selectați **Opțiuni** → **Setări** pentru a schimba ecranul care este afișat atunci când deschideți agenda sau pentru a schimba prima zi a săptămânii. Pentru a avea afișat numărul de ordine al săptămânii, selectați Luni ca ziua de începere a săptămânii.

agenda Dvs. pe un calculator utilizând PC Suite pentru Nokia N-Gage QD. Consultați funcția de ajutor interactiv din PC Suite.

4 Pentru a memora înregistrarea, apăsați **Realizat**.




 **Indicație!** Puteți expedia înregistrări din agendă către un telefon compatibil. Consultați capitolele „Mesaie” și „Expedierea datelor prin Bluetooth” la pag. 99.

Ecrane ale agendei

 **Mai**
 20.05.2004 




	Lu	Ma	Mi	Jo	Vi	Să	Du
18	26	27	28	29	30	1	2
19	3	4	5	6	7	8	9
20	10	11	12	13	14	15	16
21	17	18	19	20	21	22	23
22	24	25	26	27	28	29	30
23	31	1	2	3	4	5	

Opțiuni **Înapoi**

 **Săptămâna 20**
 12.05.2004 

	Lu	Ma	Mi	Jo	Vi	Să	Du
8:00							
9:00							
10:00							
11:00							
12:00							
13:00							





Opțiuni **Înapoi**

 **Miercuri**
 12.05.2004 

	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00





Opțiuni **leșire**


În ecranul lunar, datele care au înregistrări în agendă sunt marcate cu un mic triunghi în colțul din dreapta jos. Notele promemoria și aniversările sunt plasate înainte de ora 8.

- Pentru a accesa o anumită dată, selectați **Opțiuni** → **Salt la data**. Scrieți data și apăsați **OK**.
- **Pictograme** în ecranele zilnic și săptămânal:  - **Întâlnire**,  - **Promemoria** și  - **Aniversare**.
- Apăsați  pentru a reveni la ziua curentă.



De rezolvat - Listă de sarcini

- 1 Apăsați  și selectați **Supliment.** → **De rezolv.**
- 2 Apăsați orice tastă pentru a începe să scrieți enunțul sarcinii în câmpul **Subiect**.
 - Pentru a seta data scadentă a sarcinii, selectați câmpul **Termen** și tastați o zi.
 - Pentru a stabili o prioritate pentru nota de rezolvat, selectați câmpul **Prioritate** și apăsați . Pictogramele de prioritate sunt:  pentru **Maximă**,  pentru **Redusă** și fără pictogramă pentru **Normală**.
- 3 Pentru a memora nota de rezolvat, apăsați **Realizat**.

Pentru a marca o sarcină ca fiind rezolvată, alegeți sarcina respectivă și selectați **Opțiuni** → **Marcare ca rezolvat** ).

Pentru a reactiva o sarcină, selectați **Opțiuni** → **Marcare ca nerez.** .

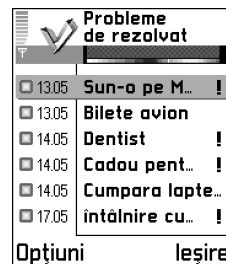


fig. 17
Sarcini în lista
problemelor de
rezolvat.

Funcții suplimentare



Calculator

Pentru a face adunări, scăderi, înmulțiri și împărțiri, apăsați și selectați **Supliment.** → **Calculator**.



Observație: Acest calculator are o precizie limitată și este destinat calculelor simple.

- Selectați **MS** pentru a stoca un număr în memorie; se va afișa **M**. Pentru a prelua numărul din memorie, selectați **MR**. Pentru a șterge un număr din memorie, selectați **Optiuni** → **Memorie** → **Ștergere**.

Opțiuni în Calculator:
Ultimul rezultat,
Memorie, Ștergere ecran,
Ajutor și Ieșire.










Compozitor
















Pentru a crea propriile sunete de apel personalizate, apăsați și selectați **Supliment.** → **Compozitor**. Rețineți că nu este posibil să editați un sunet preinstalat de apel.

- 1 Selectați **Optiuni** → **Sunet nou de apel** pentru a deschide editorul și a începe compunerea sunetului. Utilizați tastele pentru a adăuga note și pauze (consultați tabelul de mai jos), sau selectați **Optiuni** → **Introducere simbol**. Durata implicită a notei este de 1/4.
 - Pentru a asculta sunetul, selectați **Optiuni** → **Redare**. Pentru a regla volumul, selectați **Optiuni** → **Volum** înainte de a începe să redați sunetul.
 - Pentru a modifica ritmul, selectați **Optiuni** → **Ritm**. Pentru a crește sau descrește în mod gradat ritmul, apăsați respectiv . Ritmul se măsoară în bătăi pe minut.
 - Pentru a utiliza diferite stiluri de redare, selectați două sau mai multe note și apoi selectați **Optiuni** → **Stil** → **Legato** - notele succesive sunt redade în mod continuu și uniform, sau selectați una sau mai multe note și apoi selectați **Staccato** - notele sunt redade separat pentru a produce sunete scurte accentuate. Selectați **Natural** pentru a elimina stilurile.

Opțiuni în ecranul principal Compozitor:
Deschidere, Sunet nou de apel, Ștergere, Marcare/
Anul. marc., Redenumire,
Copie, Ajutor și Ieșire.


- Pentru a selecta mai multe note și pauze simultan, apăsați și mențineți apăsată tasta  și, simultan, apăsați și mențineți apăsată  sau .
 - Pentru a schimba nota (notele) pe portativ cu un semiton în sus sau în jos, alegeți nota și apăsați  sau .
 - Pentru a genera un Do#, apăsați și mențineți apăsată tasta  împreună cu .
- 2 Apăsați **Înapoi** pentru a memora sunetul.

Opțiuni la compunerea unui sunet: **Redare**, **Introducere simbol**, **Stil**, **Ritm**, **Volum**, **Ajutor** și **leșire**.

Tastă	Notă	Tastă și funcție
	do	 Scurtează în trepte durata notei (notelor)/pauzei (pauzelor) selectate.
	re	 Lungește în trepte durata notei (notelor)/pauzei (pauzelor) selectate.
	mi	 Introduce o pauză.
	fa	Apăsați  pentru a deschide o listă cu note și pauze între note.
	sol	 Schimbă octave, toate notele sau pauzele selectate fiind mutate pe următoarea octavă.
	la	 Șterge nota sau notele selectate.
	si	O apăsare lungă a tastelor  -  produce o notă sau o pauză prelungită (punctată) sau scurtează o notă prelungită.




Convertor – Conversia unităților de măsură


Pentru a converti unități de măsură, cum ar fi **Lungime** dintr-o unitate (**Yarzi**) în alta (**Metri**), apăsați  și selectați **Supliment**. → **Conversie**.







Observație: Convertorul are o precizie limitată și pot apare erori de rotunjire.

- 1 Selectați câmpul **Tip** și apăsați  pentru a deschide o listă cu mărimi. Alegeți mărimea pe care doriți să o utilizați și apăsați **OK**.

Opțiuni în Convertor:
Selectare unitate /
Valută de convertit, Tip
conversie , Cursuri de
schimb, Ajutor și Leșire.

 **Indicație!** Pentru a schimba ordinea conversiei, scrieți valoarea în al doilea câmp **Cantit.** Rezultatul este afișat în primul câmp **Cantit.**

 **Indicație!** Pentru a redenumi o valută, intrați în ecranul cu cursuri de schimb, alegeți valuta și selectați **Opțiuni** → **Redenumire valută.**

2. Selectați primul câmp **Unitate** și apăsați . Selectați unitatea de măsură **din** care doriți să faceți conversia și apăsați **OK**. Alegeți următorul câmp **Unitate** și selectați unitatea de măsură **în** care doriți să faceți conversia.
3. Selectați primul câmp **Cantit.** și tastați valoarea pe care doriți s-o convertiți. Celălalt câmp **Cantit.** se modifică automat și afișează valoarea transformată. Apăsați  pentru a introduce o virgulă zecimală și apăsați  pentru simbolurile +, - (pentru temperatură) și E (pentru exponent).

Setarea unei valute de bază și a cursurilor de schimb

Înainte de a putea efectua conversii valutare, trebuie să alegeți o valută de bază și să introduceți cursurile de schimb. Cursul valutei de bază este întotdeauna 1. Valuta de bază determină cursurile celorlalte valute.

1. Selectați **Valută** ca mărime de măsură, apoi selectați **Opțiuni** → **Cursuri de schimb**. Se deschide o listă cu valute și puteți vedea în capul listei valuta de bază în momentul respectiv.
2. Pentru a schimba valuta de bază, alegeți valuta și selectați **Opțiuni** → **Setare ca valută pr.**







Observație: Atunci când schimbați valuta de bază, trebuie să tastați noile cursuri de schimb deoarece toate celelalte cursuri definite sunt resetate la zero.

3. Adăugați cursurile de schimb. Alegeți valuta și introduceți noul curs, adică ce sumă din valuta respectivă este egală cu o unitate a valutei de bază pe care ați selectat-o în prealabil.
4. După ce ați introdus toate cursurile de schimb necesare, puteți efectua conversii valutare.




Note

Apăsați  și selectați **Supliment.** → **Note.** Puteți lega notele de aplicația Favorite și le puteți trimite spre alte aparate compatibile. Fișierele text normale (format TXT) pe care le primiți pot fi memorate în Note.


- Apăsați ( - ) pentru a începe să scrieți. Pentru a șterge litere, apăsați . Pentru a memora, apăsați **Realizat**.



Ceas

Apăsați  și selectați **Supliment** → **Ceas**. Pentru a modifica ora sau data, în aplicația Ceas selectați **Opțiuni** → **Setări**. Pentru a modifica ceasul afișat în modul de așteptare, parcurgeți setările **Dată și oră** și selectați **Tip ceas** → **Analogic** sau **Digital**.

Setarea unei alarme

- 1 Pentru a seta o nouă alarmă, selectați **Opțiuni** → **Setare alarmă**.
- 2 Introduceți ora alarmei și apăsați **OK**. Când alarma este activă, este afișat indicatorul .
- Pentru a anula o alarmă, accesați aplicația de ceas și selectați **Opțiuni** → **Anulare alarmă**.

Oprirea alarmei

- Apăsați **Stop** pentru a opri alarma.
- Când sună alarma, apăsați orice tastă sau **Amânare** pentru a opri alarma timp de cinci minute, după care alarma va începe din nou să sune. Puteți face acest lucru de cel mult cinci ori.

Dacă se ajunge la ora de alarmă prestabilită în timp ce aparatul este oprit, acesta pornește automat și începe să emită semnalul de alarmă. Dacă apăsați **Stop**, aparatul vă întreabă dacă doriți să-l activați pentru a efectua un apel. Apăsați **Nu** pentru a opri aparatul, sau apăsați **Da** pentru a efectua și a primi apeluri. Nu apăsați **Da** dacă folosirea telefonului mobil poate provoca interferențe sau pericole.




Înregistrator (Recorder)

Apăsați  și selectați **Supliment** → **Recorder**. Puteți înregistra convorbiri telefonice sau note vocale și puteți să vă ascultați înregistrările. Dacă înregistrați o conversație

Opțiuni în aplicația Ceas:
Setare alarmă, **Resetare alarmă**, **Anulare alarmă**, **Setări**, **Ajutor** și **Ieșire**.

Opțiuni în aplicația Recorder: **Deschidere**, **Înregistr. clip audio**, **Ștergere**, **Mutare în mem. tel. / Mut. pe cart. mem.**, **Marcare/Anul. marc.**, **Redenum. clip audio**, **Expediere**, **Ad. la "Mergeți la"**, **Setări**, **Ajutor** și **Ieșire**.


Comenzi rapide predefinite:

 deschide aplicația

Agendă

 deschide dosarul

Căsuță intrări

 deschide aplicația

Note

Opțiuni în Favorite:

Deschidere, Editare cmd.

rapidă, Pictogr. cmd.

rapidă, Ștergere cd.








rapidă, Mutare, Afișare

ca listă / Afișare pe

coloane, Ajutor și leșire.


telefonică, în timpul înregistrării ambele părți vor auzi un ton specific la fiecare cinci secunde.

Înregistratorul nu poate fi folosit dacă este activă o transmisie de date sau o conexiune GPRS.

- Selectați **Opțiuni** → **Înregistr. clip audio** sau **Deschidere**. Alegeți o funcție și apăsați  pentru a o selecta. Folosiți:  - pentru înregistrare,  - pentru pauză,  - pentru stop,  - pentru derulare rapidă înainte,  - pentru derulare înapoi sau  - pentru redarea unui fișier de sunet deschis.



Mergeți la

Pentru a memora comenzi rapide, legături către imaginile Dvs. favorite, note, marcaje, etc., apăsați  și selectați **Supliment.** → **Mergeți la**.

Adăugarea de comenzi rapide

Comenzile rapide pot fi adăugate numai din aplicații individuale, cum ar fi **Imagini**. Nu toate aplicațiile au această posibilitate.


- 1 Deschideți o aplicație.
- 2 Selectați articolul la care doriți să adăugați o comandă rapidă.
- 3 Selectați **Opțiuni** → **Ad. la "Mergeți la"**.



Observație: O comandă rapidă din Favorite este actualizată automat când mutați articolul asociat, de exemplu dintr-un dosar în altul.



Internet

Diferiți furnizori de servicii întrețin pagini special destinate aparatelor mobile. Pentru a accesa aceste pagini, apăsați  și selectați **Internet**. Aceste pagini utilizează limbajul Wireless Markup Language (WML) sau Extensible Hypertext Markup Language (XHTML). Paginile care utilizează limbajul Hypertext Markup Language (HTML) nu pot fi vizualizate pe aparatul Dvs.

Verificați la operatorul Dvs. de rețea și/sau la furnizorul Dvs. de servicii disponibilitatea serviciilor, prețurile și tarifele acestora. Furnizorii de servicii vă vor prezenta, de asemenea, instrucțiuni pentru utilizarea respectivelor servicii.

Secvențele de bază pentru accesarea Internetului

- Memorați setările necesare pentru accesarea paginii Internet pe care doriți să o utilizați. Consultați secțiunile „Primirea setărilor într-un mesaj text” și „Introducerea manuală a setărilor”.
- Stabiliți o conexiune la Internet. Consultați „Realizarea unei conexiuni” la pag. 90.
- Începeți să parcurgeți paginile. Consultați „Navigare” la pag. 91.
- Terminați conexiunea la Internet. Consultați „Terminarea unei conexiuni” la pag. 92.

Primirea setărilor într-un mesaj text


Puteți primi setările serviciului Internet într-un mesaj text special de la operatorul de rețea sau de la furnizorul de servicii care oferă pagina de Internet. Consultați „Primirea emblemelor, sunetelor, cărților de vizită, înregistrărilor de agendă și a setărilor” la pag. 66. Pentru mai multe informații, contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii.



Indicație! Setările pot fi disponibile, de exemplu, pe site-ul Internet al unui operator de rețea sau al unui furnizor de servicii. Puteți vizita <http://support.n-gage.com>. La adresa <http://www.n-gage.com/select.html> sunt disponibile legături către site-uri Internet N-Gage naționale în diferite limbi.

Opțiuni în ecranul
 Marcaje: **Deschidere,**
Descărcare, Înapoi la
pagina, Expediere, Salt la
adr. Internet / Căutare
marcaj, Adăugare marcaj,
Editare, Ștergere, Citire
mesaje serv.,
Deconectare, Mutare în
dosar, Dosar nou,
Marcare/Anul. marc.,
Redenumire, Ștergere
arhivă, Detalii, Ad. la
"Mergeți la", Setări,
Ajutor și Ieșire.



Comandă rapidă:
 Pentru a iniția o
 conexiune, apăsați și
 mențineți apăsată tasta
 în modul de
 așteptare.

Introducerea manuală a setărilor

Respectați instrucțiunile pe care vi le-a dat furnizorul Dvs. de servicii.

- 1 Accesați **Instrum.** → **Setări** → **Conexiune** → **Puncte de acces** și definiți setările pentru un punct de acces. Consultați „**Setări conexiune**” la pag. 39.
- 2 Accesați **Internet** → **Opțiuni** → **Adăugare marcaj**. Scrieți un nume pentru marcajul și adresa paginii definite pentru punctul curent de acces.

Ecranul marcajelor



Glosar: Un marcaj este format dintr-o adresă Internet (obligatorie), un titlu al marcajului, un punct de acces și, dacă pagina Internet o impune, un nume de utilizator și o parolă.



Observație: Este posibil ca aparatul Dvs. să conțină marcaje ale unor site-uri neafiliate la Nokia. Nokia nu garantează și nu aprobă aceste site-uri. Când accesați aceste site-uri, trebuie să aveți în vedere aceleași precauții privind siguranța și conținutul ca și pentru orice alt site.



Pagina de pornire definită pentru punctul de acces. Dacă utilizați alt punct de acces pentru parcurgere, pagina de pornire se modifică în mod corespunzător.




Ultima pagină vizitată. Când aparatul se deconectează de la Internet, adresa ultimei pagini vizitate este păstrată în memorie până când se vizitează o nouă pagină în timpul următoarei conexiuni.




Orice marcaj care afișează titlul sau adresa Internet a marcajului.

Realizarea unei conexiuni

După ce ați memorat toate setările necesare pentru conexiune, puteți accesa paginile.

Selecțați o pagină sau un marcaj sau scrieți adresa, apoi apăsați  pentru a începe transferul paginii în aparat.


Siguranța conexiunii

Dacă, pe durata unei conexiuni, este afișat indicatorul de siguranță , aceasta înseamnă că transmisia de date între aparat și poarta de acces sau serverul Internet este codificată.



Observație: Pictograma de siguranță nu indică faptul că transmisia de date între poarta de acces și serverul de conținut (sau locul unde se află stocate resursele solicitate) este sigură. Asigurarea transmisiei de date între poarta de acces și serverul de conținut este realizată de către furnizorul de servicii.

Navigare

- Pentru a accesa pagina anterioară în timpul navigării, apăsați **Înapoi**. Dacă opțiunea **Înapoi** nu este disponibilă, selectați **Opțiuni** → **Vizitate** pentru a vedea o listă cronologică a paginilor pe care le-ați vizitat în cursul sesiunii de navigare. Lista istoricului este ștearsă la fiecare închidere a sesiunii.
- Pentru a prelua ultimul conținut din server, selectați **Opțiuni** → **Reîncărcare**.
- Pentru a memora un marcaj, selectați **Opțiuni** → **Memor. ca marcaj**. Pentru a memora o pagină, în timpul navigării selectați **Opțiuni** → **Memorare pagină**. Puteți memora pagini în memoria consolei pentru jocuri sau pe o cartelă de memorie și le puteți parcurge în mod deconectat. Pentru a accesa ulterior paginile memorate, apăsați  în ecranul Marcaje.
- Pentru a deschide o listă secundară de comenzi sau de operații pentru pagina deschisă în momentul respectiv, dacă această listă secundară este disponibilă, selectați **Opțiuni** → **Opțiuni serviciu**.
- Puteți descărca din rețea articole cum ar fi sunete de apel, imagini, embleme operator și video clipuri. Articolele descărcate sunt memorate în aplicațiile corespunzătoare de pe consola Dvs. pentru jocuri; de exemplu, o imagine descărcată este memorată în **Imagini**.




Important: Instalați numai surse care oferă o protecție adecvată împotriva programelor dăunătoare.



Indicație! Pentru a expedia un marcaj, alegeți-l și selectați **Opțiuni** → **Expediere** → **Prin mesaj text**.


Opțiuni în timpul navigării: **Deschidere**, **Vizualizare imagine**, **Opțiuni serviciu**, **Marcaje**, **Vizitate**, **Salt la adr. Internet**, **Citire mesaje serv.**, **Memor. ca marcaj**, **Expediere marcaj**, **Reîncărcare**, **Deconectare**, **Afișare imagini**, **Ștergere arhivă**, **Memorare pagină**, **Căutare**, **Detalii**, **Setări**, **Ajutor** și **Închidere**.



Indicație! Pentru a accesa ecranul Marcaje în timpul navigării, apăsați și mențineți apăsat . Pentru a reveni la ecranul browserului, selectați **Opțiuni** → **Înapoi la pagina**.

- Pentru a descărca și vizualiza mesaje noi de serviciu în timpul navigării, selectați **Opțiuni** → **Citire mesaje serv.** (afișat numai dacă există mesaje noi). Consultați și „Primirea mesajelor de serviciu” la pag. 67.

Terminarea unei conexiuni

Selectați **Opțiuni** → **Deconectare** sau apăsați și mențineți apăsată tasta  pentru a renunța la navigare și a reveni în modul de așteptare.


Golirea arhivei

Informațiile sau serviciile pe care le-ați accesat sunt memorate în memoria de arhivă a consolei.

Arhiva este o locație de memorie utilizată pentru stocarea temporară a datelor. Dacă ați încercat să accesați sau ați accesat informații confidențiale ce necesită introducerea unor parole, goliți arhiva după fiecare utilizare. Informațiile sau serviciile pe care le-ați accesat sunt stocate în arhivă. Pentru a goli arhiva, selectați **Opțiuni** → **Ștergere arhivă**.

Setări pentru Internet

Selectați **Opțiuni** → **Setări**:

- **Pct. de acces implicit** - Pentru a schimba punctul de acces implicit, apăsați  pentru a deschide o listă cu punctele de acces disponibile. Consultați „Setări conexiune” la pag. 39.
- **Afișare imagini** - Dacă alegeți **Nu**, puteți încărca ulterior imagini în timpul navigării selectând **Opțiuni** → **Afișare imagini**.
- **Cuprindere text** - Selectați **Dezactivată** dacă nu doriți ca textul dintr-un paragraf să fie cuprins automat integral în ecran, sau selectați **Activată** dacă doriți acest lucru.
- **Mărime font** - Alegeți mărimea textului.

- **Codificare implicită** - Pentru a vă asigura că browserul afișează corect caracterele de text, alegeți tipul corespunzător de limbă.
- **Fișiere Cookie** - Activați sau dezactivați primirea și expedierea fișierelor cookies.
- **Conf. expediere DTMF** - Optați dacă doriți o confirmare înainte ca aparatul să expedieze tonuri DTMF în timpul unei convorbiri. Consultați și „Tonuri DTMF” la pag. 31.


Aplicații și Manager

Observații privind instalarea aplicațiilor și programelor

Puteți instala două tipuri de aplicații și programe pe consola Dvs. pentru jocuri:

- **Aplicațiile J2ME™ bazate pe tehnologia Java™**, cu extensia .JAD sau .JAR, sunt instalate în **Aplicații**. Nu transferați aplicații PersonalJava™ în consola Dvs. pentru jocuri deoarece acestea nu pot fi instalate. Consultați „**Aplicații (Java)™**” la pag. 95.
- **Alte aplicații și programe** special destinate consolei pentru jocuri N-Gage sau adecvate pentru sistemul de operare Symbian sunt instalate în **Manager**. Fișierele de instalare au extensia .SIS. Consultați „**Manager – Instalarea și ștergerea programelor**” la pag. 96.



Exemplu: Dacă ați primit un fișier de instalare sub formă de fișier atașat la un mesaj e-mail, accesați căsuța poștală, deschideți mesajul e-mail, deschideți ecranul pentru fișiere atașate, selectați fișierul de instalare și apăsați  pentru a începe instalarea.

Fișierele de instalare pot fi transferate în consola Dvs. de pe un calculator compatibil, pot fi descărcate din rețea în timpul navigării, vă pot fi expediate într-un mesaj multimedia, ca fișier atașat la un mesaj e-mail, sau pot fi expediate prin Bluetooth. Dacă utilizați PC Suite pentru Nokia N-Gage QD pentru a transfera un fișier, plasați fișierul în dosarul **Installation and Java files (C:\nokia\installs)** din consola Dvs. pentru jocuri sau pe o cartelă de memorie. Dacă utilizați Microsoft Windows Explorer pentru a transfera un fișier, plasați fișierul pe o cartelă de memorie (disc local).





Important: Instalați numai aplicații obținute din surse care oferă o protecție corespunzătoare împotriva programelor dăunătoare.

În timpul instalării, consola pentru jocuri afișează informații referitoare la evoluția operației respective. Dacă instalați o aplicație care nu dispune de o semnătură digitală sau de certificare, consola pentru jocuri va afișa un mesaj de avertizare. Continuați instalarea numai dacă sunteți sigur de sursa și de conținutul aplicației.




Aplicații (Java™)

Instalarea unei aplicații

- 1 Apăsați  și selectați **Supliment**. → **Aplicații**. Apăsați  pentru a accesa ecranul **Descărcat** cu o listă a fișierelor de instalare Java memorate în dosarul `c:\nokia\installs` din consola Dvs. pentru jocuri.
- 2 Alegeți un fișier de instalare și selectați **Opțiuni** → **Instalare**.
- 3 Când consola pentru jocuri vă întreabă dacă doriți să instalați sau să actualizați o aplicație, apăsați **Da** pentru a începe instalarea.
Pentru instalare este necesar fișierul .JAR. Dacă acesta lipsește, s-ar putea ca pe consolă să vi se ceară să-l descărcați din rețea. Dacă nu există un punct de acces definit pentru Aplicații, vi se va cere să selectați unul. Când descărcați fișierul JAR din rețea, s-ar putea să fie necesar să introduceți un nume de utilizator și o parolă pentru a accesa serverul. Puteți obține aceste date de la furnizorul sau producătorul aplicației.
- 4 Consola vă anunță când se termină instalarea.

Ecranul principal Aplicații

- Pentru a porni o aplicație, selectați-o și apăsați .
- Pentru a dezinstala o aplicație, alegeți aplicația și selectați **Opțiuni** → **Ștergere**.
- Pentru a iniția o conexiune la rețea și a verifica dacă există o actualizare disponibilă pentru aplicație, alegeți aplicația și selectați **Opțiuni** → **Actualizare**.
- Pentru a iniția o conexiune la rețea și a vizualiza informații suplimentare despre aplicație, alegeți aplicația și selectați **Opțiuni** → **Salt la adr. Internet**, dacă această opțiune este disponibilă.
- Pentru a vizualiza informații cum ar fi tipul, numărul versiunii și furnizorul sau producătorul unei aplicații, alegeți aplicația și selectați **Opțiuni** → **Afișare detalii**.

Opțiuni în ecranul
Descărcat: Instalare,
Ștergere, Afișare detalii,
Setări, Ajutor și Îlesire.



Indicație! În timpul navigării, puteți descărca un fișier de instalare și îl puteți instala fără a întrerupe conexiunea.

Opțiuni în ecranul
principal Aplicații:
Deschidere, Ștergere,
Actualizare, Salt la adr.
Internet, Afișare detalii,
Setări, Ajutor și Îlesire.

Setări aplicații

Pentru a defini un punct de acces implicit pentru descărcarea aplicațiilor și a componentelor pentru acestea, accesați ecranul **Descărcat** și selectați **Opțiuni** → **Setări** → **Punct acces predefinit**.


Unele aplicații Java ar putea necesita conectarea prin rețea la un anumit punct de acces pentru a descărca date sau componente suplimentare. În ecranul principal Aplicații, alegeți o aplicație și selectați **Opțiuni** → **Setări** → **Setări**, apoi selectați:



- **Punct de acces** pentru a selecta un punct de acces care va fi utilizat de către aplicația respectivă. Consultați „Puncte de acces” la pag. 41.
- **Conexiune de rețea** – Opțiunile disponibile sunt:
 - **Permisă** – Realizarea conexiunilor pentru aplicație este permisă fără notificare.
 - **Mai întâi întreabă** – Veți fi, mai întâi, întrebat, înainte ca aplicația să stabilească o conexiune.
 - **Nu este permisă** – Nu este permisă stabilirea conexiunilor pentru aplicație.



Manager – Instalarea și ștergerea programelor

Opțiuni în ecranul principal Manager:
Afișare detalii, Afișare certificat, Instalare, Ștergere, Afișare date instal., Expediere date inst., Detalii memorie, Ajutor și leșire.

Apăsați  și selectați **Instrum.** → **Manager** pentru a vedea o listă cu:

- Aplicații și programe pe care le puteți instala (fără pictogramă indicatoare).
- Aplicații și programe instalate care pot fi șterse, marcate cu .
- Aplicații și programe a căror instalare a fost anulată sau întreruptă, marcate cu . Nu puteți utiliza aceste aplicații. Trebuie să le ștergeți sau să încercați să le reinstalați.

Instalarea programelor



Important: Instalați numai aplicații obținute din surse care oferă o protecție corespunzătoare împotriva programelor dăunătoare.

Dacă instalați un fișier ce conține o actualizare sau o remediere a unei aplicații existente, puteți restaura aplicația originală numai dacă aveți fișierul original de instalare sau o copie integrală a pachetului de programe care a fost șters. Pentru a restaura aplicația originală, ștergeți mai întâi aplicația și apoi instalați-o din nou din fișierul original de instalare sau dintr-o copie de siguranță a acestuia.

- 1 Deschideți aplicația Manager, alegeți un pachet de instalare și selectați:
 - **Opțiuni** → **Afișare detalii** pentru a vizualiza informații cum ar fi tipul, numărul versiunii și furnizorul sau producătorul aplicației.
 - **Opțiuni** → **Afișare certificat** pentru a afișa detaliile certificatului de siguranță al aplicației. Consultați „Administrare certif.” la pag. 46.
- 2 Selectați **Opțiuni** → **Instalare** pentru a porni instalarea.
- 3 Când consola pentru jocuri vă întreabă dacă doriți să instalați sau să actualizați aplicația sau programul, apăsați **Da** pentru a începe instalarea.
În cazul în care consola pentru jocuri afișează un mesaj de avertizare referitor la siguranță și vă hotărăți să continuați instalarea, dispuneți de opțiunea de a vizualiza detaliile și certificatul de siguranță ale pachetului de programe.
În timpul instalării, ați putea avea posibilitatea de a alege limba de instalare și de a selecta componentele pachetului de programe pe care doriți să le instalați.
- 4 Consola vă anunță când se termină instalarea.

Ștergerea programelor

Alegeți pachetul de programe și selectați **Opțiuni** → **Ștergere**. Apăsați **Da** pentru a confirma.

Dacă ștergeți un program, puteți să-l reinstalați dacă aveți pachetul original cu programul respectiv sau o copie integrală de siguranță a pachetului șters. Dacă ștergeți un pachet de programe, nu veți mai putea să deschideți documente create cu acele programe.



Observație: Dacă un alt pachet de programe depinde de cel pe care l-ați șters, acel pachet ar putea să nu mai funcționeze. Pentru detalii, consultați documentația pachetului de programe instalat.



Indicație! Selectați **Opțiuni** → **Afișare date instal.** pentru a vedea ce pachete de programe au fost instalate sau șterse și când.



Indicație! Pentru a expedia jurnalul de instalare la un birou de asistență pentru ca specialiștii acestuia să poată vedea ce s-a instalat și ce s-a eliminat, selectați **Opțiuni** → **Expediere date inst.** → **Prin mesaj text**, **Prin multimedia**, **Prin Bluetooth** sau **Prin e-mail** (disponibil numai dacă există setările corecte de e-mail).

Conectivitate



Conexiunea Bluetooth

Sistemul Bluetooth permite conexiuni radio pentru jocuri, pentru expediere de imagini și text, precum și conexiuni cu alte aparate compatibile Bluetooth, cum sunt calculatoarele. Deoarece aparatele Bluetooth comunică folosind unde radio, nu este obligatoriu ca aparatul Dvs. și celălalt aparat Bluetooth să se afle unul în raza vizuală directă a celuilalt. Cele două aparate trebuie doar să fie la o distanță de maxim 10 metri unul de altul, cu toate că legătura poate fi influențată de interferența datorată ecranării produse de pereți sau de alte aparate electronice.

Acest aparat respectă specificațiile Bluetooth 1.1 acceptând următoarele profiluri: Generic Access Profile, Service Discovery Profile, Serial Port Profile, Dial-up Networking Profile, Fax Profile, Headset Profile, Handsfree Profile, Generic Object Exchange Profile, Object Push Profile și File Transfer Profile. Pentru a asigura interoperabilitatea cu alte aparate care acceptă sistemul Bluetooth, utilizați accesorii Nokia aprobate pentru acest model. Consultați-vă cu producătorii celorlalte aparate pentru a determina gradul de compatibilitate cu acest aparat.

În unele regiuni ar putea exista restricții cu privire la folosirea sistemului Bluetooth. Verificați acest lucru la autoritățile locale sau la furnizorul de servicii.

Funcțiile care utilizează sistemul Bluetooth sau activarea acestor funcții în fundal în timpul utilizării altor funcții, sporesc consumul de energie din acumulator și reduc durata de funcționare a acestuia.

Apăsați  și selectați **Instrum.** → **Bluetooth**. Vi se cere să introduceți un nume Bluetooth pentru aparatul Dvs.

Setări Bluetooth

- **Bluetooth – Pornit/Oprit.**
- **Vizib. aparat propriu: Văzut de toți** – consola Dvs. pentru jocuri poate fi găsită de alte aparate Bluetooth; **Ascuns** – consola Dvs. pentru jocuri nu poate fi găsită de alte aparate.
- **Numele aparat. meu** – Definiți un nume Bluetooth pentru consola Dvs.



Observație: După ce ați activat aplicația Bluetooth și după ce ați setat **Vizib. aparat propriu** pe **Văzut de toți**, consola Dvs. și numele său pot fi văzute de alți utilizatori de aparate Bluetooth.

Expedierea datelor prin Bluetooth

În orice moment, poate exista numai o singură conexiune Bluetooth activă.

- 1 Deschideți o aplicație în care este memorat articolul pe care doriți să-l expediați. De exemplu, pentru a trimite o imagine la alt aparat compatibil, deschideți aplicația Imagini.
- 2 Selectați articolul, de exemplu o imagine, apoi selectați **Opțiuni** → **Expediere** → **Prin Bluetooth**.
- 3 Consola începe să caute aparate în raza sa de acțiune. Aparatele activate Bluetooth aflate în raza de acțiune încep să apară unul câte unul pe ecran. Puteți vedea pictograma unui aparat, numele Bluetooth al aparatului, tipul aparatului sau un scurt nume.



Indicație! Dacă ați căutat anterior aparate Bluetooth, se va afișa mai întâi o listă a aparatelor găsite atunci. Pentru a începe o nouă căutare, selectați **Căutare alte apar.** Dacă opriți consola pentru jocuri, lista este ștearsă.

- Pentru a întrerupe căutarea, apăsați **Stop**. Lista aparatelor rămâne în configurația anterioară acestei comenzi și puteți iniția o conectare la unul din aparatele deja găsite.
- 4 Alegeți aparatul la care doriți să vă conectați și apăsați **Selectare**.

Pictograme pentru diferite aparate

Bluetooth:

 **Calculator**


 **Telefon**

 **Altele**

 **Necunoscut**



Indicație! Când caută aparate, unele aparate Bluetooth pot afișa numai adresele unice Bluetooth (adresele aparatelor). Pentru a afla adresa unică Bluetooth a consolei Dvs., tastați în modul de așteptare codul ***#2820#**.

 **Indicație!** Pentru a expedia text prin Bluetooth (în loc de mesaje text), accesați Note, scrieți textul și selectați **Opțiuni** → **Expediere** → **Prin Bluetooth**.

5 Asociere (dacă nu este solicitată de celălalt aparat, consultați secvența 6)






Glosar: Asociere înseamnă autentificare. Utilizatorii aparatelor Bluetooth activate trebuie să stabilească o parolă numerică și să utilizeze aceeași parolă numerică pentru ambele aparate în scopul de a le asocia. Aparatele care nu au o interfață utilizator, au o parolă setată în fabrică.

- Dacă celălalt aparat necesită o asociere înainte de transmiterea datelor, se aude un ton și vi se cere să introduceți o parolă numerică.
- Creați propria parolă numerică (cu o lungime de 1-16 caractere) și conveniți cu utilizatorul celuilalt aparat Bluetooth să folosească aceeași parolă numerică. Parola este utilizată o singură dată.
- După asociere, aparatul este memorat în ecranul **Aparate asociate**.






6 După ce s-a stabilit conexiunea, se afișează mesajul **Expediere date în curs**.

Dacă expedierea nu reușește, mesajul sau datele vor fi șterse. Dosarul Ciorne din Mesaje nu memorează mesajele expediate prin Bluetooth.

Verificarea stării conexiunii Bluetooth

- Dacă este afișat  în modul de așteptare, Bluetooth este activ.
- Dacă simbolul  este afișat cu intermitență, consola Dvs. încearcă să se conecteze la alt aparat.
- Dacă simbolul  este afișat continuu, conexiunea Bluetooth este activă.

Asocierea aparatelor


Aparatele asociate sunt mai ușor de recunoscut, ele fiind marcate cu  în lista cu rezultatele căutării aparatelor. În ecranul principal Bluetooth, apăsați  pentru a deschide o listă de aparate asociate (  ).

- **Pentru a realiza asocierea cu un aparat:** Selectați **Opțiuni** → **Aparat nou asociat**. Consola pentru jocuri începe căutarea aparatelor. Alegeți un aparat și apăsați **Selectare**. Faceți schimb de parole numerice; consultați secvența 5 (Asociere) la pag. 100.

- **Pentru a anula o asociere:** Alegeți aparatul și selectați **Opțiuni** → **Ștergere**. Dacă doriți să anulați toate asocierile, selectați **Opțiuni** → **Ștergere toate**.





Indicație! Dacă sunteți conectat la un aparat în momentul respectiv și dacă anulați asocierea cu acel aparat, această asociere este anulată imediat, dar conexiunea rămâne activă.

- **Pentru a seta un aparat ca autorizat sau neautorizat:** Alegeți un aparat și selectați **Opțiuni** → **Setat ca autorizat** - Conexiunile dintre consola Dvs. pentru jocuri și acest aparat pot fi stabilite fără cunoștința Dvs. Nu sunt necesare o confirmare sau o autorizare separate. Folosiți această setare pentru propriile Dvs. aparate, de exemplu calculatorul Dvs., sau pentru aparate aparținând unor persoane în care aveți încredere. Pictograma  este afișată lângă aparatele autorizate din ecranul aparatelor asociate. **Setat ca neautoriz.** - Cererile de conectare de la acest aparat trebuie acceptate separat de fiecare dată.



Indicație! Pentru a defini un nume scurt (pseudonim, poreclă), alegeți aparatul și selectați **Opțiuni** → **Atrib. nume scurt** în ecranul **Aparate asociate**. Acest nume vă ajută să identificați un anumit aparat în timpul căutării aparatelor sau atunci când un aparat solicită o conectare.

Primirea datelor prin Bluetooth

Când primiți date prin Bluetooth, se aude un ton și sunteți întrebat dacă doriți să acceptați mesajul Bluetooth. Dacă acceptați, se afișează  și articolul este plasat în dosarul Căsuță intrare din Mesaje. Mesaje Bluetooth sunt marcate cu . Consultați „Căsuță intrare - primirea mesajelor” la pag. 65.

Dezactivarea conexiunii Bluetooth

Pentru a dezactiva conexiunea Bluetooth, selectați **Bluetooth** → **Oprit**.

Conectarea la un calculator prin Bluetooth

Pentru informații suplimentare referitoare la modul de instalare al aplicației PC Suite pentru Nokia N-Gage QD, stabiliți o conexiune prin Bluetooth cu un calculator compatibil și utilizați aplicația PC Suite pentru Nokia N-Gage QD; consultați **PC Suite Installation**

Guide (Ghidul de instalare pentru PC Suite) din secțiunea „Software” de pe CD-ROM, precum și funcția **Help** din PC Suite.

Utilizarea CD-ROM-ului

Programul de pe CD-ROM se lansează automat după ce ați introdus CD-ul în unitatea aferentă a unui calculator compatibil (compatibil cu WinXP, Win98, WinME, Win98SE și Win2000). Dacă nu se întâmplă așa, procedați în felul următor: Deschideți Windows Explorer și accesați directorul rădăcină de pe CD-ROM. Efectuați dublu clic pe fișierul **N-Gage QD.exe** pentru a deschide interfața utilizator de pe CD-ROM.

Informații despre acumulator

Încărcarea și descărcarea

Aparatul Dvs. este alimentat de la un acumulator reîncărcabil. Un acumulator nou atinge performanța maximă doar după două sau trei cicluri complete de încărcare-descărcare. Acumulatorul poate fi încărcat și descărcat de sute de ori, dar în cele din urmă se va uza. Atunci când duratele de convorbire și de așteptare sunt considerabil mai reduse decât ar fi normal, cumpărați un acumulator nou. Utilizați numai acumulatori omologați de Nokia și reîncărcați acumulatorul Dvs. numai cu încărcătoare omologate de Nokia pentru a fi utilizate cu acest aparat.

Deconectați încărcătorul de la priza de alimentare și de la aparat atunci când nu îl utilizați. Nu lăsați acumulatorul conectat la un încărcător. Supraincărcarea acumulatorului poate scurta durata de viață a acestuia. Dacă nu este utilizat, un acumulator complet încărcat se va descărca în timp. Temperaturile extreme pot afecta capacitatea de încărcare a acumulatorului Dvs.

Folosiți acumulatorul numai conform destinației sale. Nu folosiți niciodată un încărcător sau un acumulator deteriorat.

Nu scurtcircuitați acumulatorul. Scurtcircuitarea accidentală poate interveni când un obiect metalic, cum ar fi o monedă, o agrafă sau un stilou, face legătura directă între terminalele pozitiv (+) și negativ (-) ale acumulatorului (acestea arată ca niște lamele metalice pe acumulator). Acest lucru se poate întâmpla, de exemplu, atunci când un acumulator de rezervă este purtat în buzunar sau în geantă. Scurtcircuitarea

contactelor acumulatorului poate deteriora acumulatorul sau obiectul care realizează scurt-circuitul.

Lăsarea acumulatorului la căldură sau în frig, cum ar fi vara sau iarna într-o mașină închisă, va reduce capacitatea și durata sa de funcționare. Încercați să păstrați întotdeauna acumulatorul între 15°C și 25°C (59°F și 77°F). Este posibil ca un aparat cu un acumulator prea cald sau prea rece să nu funcționeze pentru moment, chiar dacă acumulatorul este încărcat complet. Performanțele acumulatorilor sunt afectate în mod special la temperaturi cu mult sub punctul de îngheț.

Nu aruncați acumulatorii în foc! Evacuarea acumulatorilor uzați trebuie făcută conform reglementărilor locale. Predați acumulatorii pentru reciclare, dacă este posibil. Nu aruncați acumulatorii la deșeurile menajere.

ÎNGRIJIRE ȘI ÎNTREȚINERE

Aparatul Dvs. este un produs de calitate superioară, care trebuie folosit cu grijă. Sugestiile de mai jos vă vor ajuta să respectați condițiile de acordare a garanției.

- Păstrați aparatul în stare uscată. Precipitațiile, umiditatea și alte tipuri de lichide sau impurități pot conține substanțe care corodează circuitele electronice. Dacă aparatul Dvs. se

udă, scoateți acumulatorul și lăsați aparatul să se usuce complet înainte de pune acumulatorul la loc.

- Nu folosiți și nu depozitați aparatul în zone cu mult praf sau murdărie. Părțile sale mobile și componentele electronice se pot deteriora.
- Nu păstrați aparatul la temperaturi ridicate. Temperaturile ridicate pot scurta viața dispozitivelor electronice, pot defecta acumulatorii și pot deforma sau topi anumite componente din material plastic.
- Nu păstrați aparatul la temperaturi scăzute. Când aparatul revine la temperatură normală, umezeala poate forma condens în interiorul acestuia și poate deteriora plăcile cu circuite electronice.
- Nu încercați să deschideți aparatul în alt mod decât cel descris în acest ghid.
- Nu scăpați aparatul din mână, nu-l loviți și nu-l scuturați. Manipularea dură poate deteriora circuitele electronice interne și elementele de mecanică fină.
- Pentru curățarea aparatului nu se vor folosi produse chimice concentrate, solvenți de curățare sau detergenți puternici.
- Nu vopsiți aparatul. Vopseaua poate bloca piesele mobile și poate împiedica funcționarea corespunzătoare.
- Folosiți numai antena livrată împreună cu aparatul sau o antenă de schimb aprobată. Antenele neautorizate, modificările sau completările neautorizate, ar putea deteriora aparatul și ar putea încălca reglementările referitoare la aparatele de radioemisie.

Toate sugestiile prezentate mai sus sunt valabile atât pentru aparat, cât și pentru acumulator, încărcător și orice tip de accesoriu. Dacă aparatul nu funcționează corespunzător, duceți-l la cel mai apropiat atelier de service autorizat pentru reparații.

INFORMAȚII SUPLIMENTARE REFERITOARE LA SIGURANȚA

Mediul de utilizare

Rețineți că trebuie respectate reglementările speciale în vigoare în zona în care vă aflați și că trebuie să închideți întotdeauna aparatul Dvs. dacă utilizarea acestuia este interzisă sau dacă poate provoca interferențe sau pericole. Folosiți aparatul numai în pozițiile sale normale de funcționare. Pentru a respecta recomandările de expunere la radio frecvență, utilizați numai accesorii omologate de Nokia pentru a fi folosite cu acest aparat. Dacă aparatul este pornit și îl purtați pe corp, folosiți întotdeauna un suport sau un toc de purtare omologat.

Echipamente medicale

Folosirea oricărui echipament de transmisie radio, inclusiv a telefoanelor mobile, poate influența funcționarea unor echipamente medicale neprotejate corespunzător. Pentru a afla dacă sunt protejate corespunzător față de semnalele RF sau dacă aveți alte întrebări, adresați-vă unui medic sau producătorului echipamentului respectiv. Opriți aparatul Dvs. în unități sanitare dacă regulamentul afișat prevede acest lucru. Spitalele sau unitățile sanitare pot folosi echipamente care ar putea fi sensibile la semnalele RF.

Stimulatoare cardiace Producătorii de stimulatoare cardiace recomandă menținerea unei distanțe minime de 15,3 cm (6 Țoli) între un telefon mobil și stimulatorul cardiac, pentru a evita o posibilă interferență cu stimulatorul. Aceste recomandări sunt în concordanță cu cercetările independente și recomandările Wireless Technology Research. Persoanele cu stimulatoare cardiace:

- trebuie să țină aparatul la o distanță de cel puțin 15,3 cm (6 Țoli) față de stimulatorul cardiac, atunci când aparatul este pornit;
- nu trebuie să poarte aparatul în buzunarul de la piept;
- trebuie să țină aparatul la urechea opusă stimulaturului, pentru a reduce la minim pericolul de interferență.

Aparatul trebuie oprit imediat ce se suspectează existența unei interferențe.

Proteze auditive Unele aparate mobile digitale pot interfera cu anumite proteze auditive. Dacă apar interferențe, consultați furnizorul Dvs. de servicii.

Autovehicule

Semnalele RF pot afecta sistemele electronice auto instalate sau protejate necorespunzător, cum ar fi sisteme de injecție electronică, sisteme electronice de frânare antipatinaj (antiblocare), sisteme electronice de control al vitezei, sisteme airbag. Pentru informații suplimentare, consultați producătorul autovehiculului sau al echipamentului instalat, sau reprezentantul acestuia.

Aparatul de pe autovehicul poate fi instalat sau reparat numai de personal specializat. Instalarea și repararea necorespunzătoare a aparatului pot fi periculoase și pot duce la anularea oricărei garanții acordate aparatului. Verificați în

mod regulat dacă toate accesoriile aparatului mobil de la bordul autovehiculului Dvs. sunt montate corect și dacă funcționează corespunzător. Nu depozitați și nu transportați lichide și gaze inflamabile sau materiale explozive în același compartiment cu aparatul, cu subansamble sau accesorii ale acestuia. În cazul autovehiculelor echipate cu airbag, rețineți că acesta se umflă cu deosebită forță. Nu așezați obiecte, inclusiv accesorii fixe sau mobile, în zona de deasupra airbag-ului sau în zona de acțiune a acestuia. Dacă accesoriile telefonului mobil din interiorul autovehiculului sunt instalate necorespunzător și airbag-ul se umflă, acestea pot cauza vătămări grave.

Este interzisă utilizarea aparatului în timpul călătoriei cu avionul. Opiți aparatul înainte de a urca în avion. Folosirea aparatelor mobile în avion poate periclita funcționarea avionului, poate perturba rețeaua de telefonie mobilă și poate contraveni legii.

Zone cu pericol de explozie

Închideți aparatul în orice zonă cu pericol de explozie și respectați toate indicatoarele și instrucțiunile. Zonele cu pericol de explozie includ zonele în care, în mod normal, vi se cere să opriți motorul autovehiculului Dvs. În asemenea zone, scânteele pot provoca explozii sau incendii care pot duce la vătămări corporale sau chiar la deces. Opiți aparatul în stațiile de alimentare cu carburant, precum și în apropierea pompelor de carburant de la atelierele auto. Conformați-vă restricțiilor de utilizare a echipamentelor radio în depozite de carburanți, zone de depozitare și de distribuire a carburanților, în incinta combinatelor chimice sau în locurile unde se efectuează lucrări cu explozibili. Zonele cu medii cu pericol de explozie sunt, de obicei, marcate vizibil, dar nu întotdeauna. Aceste

zone includ cala vapoarelor, unități de transfer și stocare a substanțelor chimice, autovehicule alimentate cu gaz lichid (cum ar fi propanul sau butanul) și zone în care aerul conține substanțe chimice sau particule ca praf de cereale, praf obișnuit sau pulberi metalice.

Informații referitoare la siguranță în legătură cu jocurile video

Despre crizele produse de sensibilitatea la lumină Un număr foarte mic de persoane ar putea suferi o criză în momentul în care privesc anumite imagini, inclusiv lumini intermitente sau modele luminoase ce ar putea apărea în jocuri video. Chiar și persoanele care nu au antecedente în ceea ce privește crizele produse de sensibilitatea la lumină sau crizele de epilepsie ar putea fi predispuși, în timpul urmăririi unui joc video, la apariția unor crize epileptice produse de sensibilitatea la lumină. Aceste crize pot prezenta diverse simptome, inclusiv amețeli, slăbirea vederii, convulsii oculare sau faciale, tremurături ale brațelor sau picioarelor, stare de dezorientare, stare de confuzie sau scurte pierderi ale cunoștinței. De asemenea, aceste crize pot provoca pierderi de cunoștință sau convulsii ce pot cauza accidentări în urma căderii sau lovirii obiectelor din jur.

Dacă prezentați oricare dintre aceste simptome, **întrerupeți imediat jocul și adresați-vă unui medic.** Adulții care permit adolescenților (sau copiilor) să joace aceste jocuri trebuie să urmărească sau să-i chestioneze pe copii cu privire la potențiala apariție a acestor simptome, deoarece aceștia sunt mai predispuși decât adulții la apariția unor astfel de crize. Riscul apariției crizelor epileptice produse de sensibilitatea la lumină poate fi redus prin folosirea jocurilor într-o încăpere

bine iluminată și prin evitarea jocurilor în cazul unor stări de somnolență sau oboseală. Dacă Dvs. sau oricare din rudele Dvs. au antecedente în ceea ce privește astfel de crize, adresați-vă unui medic înainte de a utiliza jocurile.

Jucați-vă în siguranță Luați o pauză de joc cel puțin o dată la 30 de minute. Întrerupeți imediat jocul dacă începeți să vă simțiți obosit sau dacă simțiți o senzație neplăcută sau dureri ale mâinilor și/sau ale brațelor. Dacă această stare persistă, adresați-vă unui medic.


Utilizarea vibrațiilor poate agrava aceste efecte. Nu activați vibrațiile dacă simțiți orice indispoziție în oasele sau articulațiile degetelor, ale mâinilor, ale încheieturilor mâinilor sau ale brațelor.


Apeluri telefonice în caz de urgență



Important: Telefoanele mobile, inclusiv acest aparat, funcționează utilizând semnale radio, rețele radio, rețele fixe terestre și funcții programate de utilizator. Din acest motiv, nu poate fi garantată realizarea legăturilor în toate împrejurările. Nu trebuie să vă bazați niciodată exclusiv pe un aparat mobil pentru efectuarea unor comunicări esențiale cum ar fi urgențele de natură medicală.

Pentru efectuarea unui apel în caz de urgență:

- 1 Dacă aparatul nu este pornit, porniți-l. Verificați dacă nivelul semnalului este adecvat. Unele rețele pot solicita ca o cartelă SIM valabilă să fie introdusă corect în aparat.
- 2 Apăsați  de câte ori este necesar pentru a șterge afișajul și a pregăti aparatul pentru apeluri.

- 3 Tastați numărul oficial de urgență valabil în zona Dvs. Numerele serviciilor de urgență variază în funcție de zona în care vă aflați.
- 4 Apăsați tasta .

Dacă sunt activate anumite funcții, ar putea fi necesar să dezactivați mai întâi aceste funcții înainte de a efectua un apel de urgență. Dacă aparatul are activat unul din profilurile deconectat sau avion, înainte de a putea efectua un apel de urgență trebuie să schimbați profilul pentru a activa funcțiile telefonului. Pentru informații suplimentare, consultați acest ghid sau contactați furnizorul Dvs. de servicii.

Când efectuați un apel în caz de urgență, furnizați toate informațiile necesare cât mai exact posibil. Aparatul Dvs. mobil poate fi singurul mijloc de comunicare prezent la locul unui accident. Nu încheiați convorbirea până nu vi se permite acest lucru.



ATENȚIE! În profilul Deconectat nu puteți efectua (sau primi) apeluri, inclusiv apeluri de urgență, și nu puteți folosi nici o funcție care necesită accesul în rețeaua mobilă.

Informații privind certificarea (SAR)

ACEST APARAT CORESPUNDE RECOMANDĂRILOR INTERNAȚIONALE PRIVITOARE LA EXPUNEREA LA UNDE RADIO.

Aparatul Dvs. mobil este un emițător și un receptor radio. El este proiectat și fabricat pentru a nu depăși limitele de expunere la energie de radiofrecvență (RF) cuprinse în recomandările internaționale (ICNIRP). Aceste limite fac parte dintr-o serie de recomandări cuprinzătoare și stabilesc nivelele

permise de energie RF pentru populație. Recomandările au fost elaborate de organizații științifice independente în urma unei evaluări periodice și amănunțite a unor studii științifice. Recomandările cuprind și o marjă importantă de siguranță, stabilită pentru a asigura securitatea tuturor persoanelor, independent de vârstă și stare a sănătății.

Standardul de expunere pentru aparatele mobile utilizează o unitate de măsură cunoscută sub numele de Specific Absorption Rate (rata absorbției specifice de energie), sau SAR. Limita SAR stabilită în aceste recomandări internaționale este 2,0 W/kg*. Încercările pentru SAR sunt efectuate folosind pozițiile standard de utilizare și cu aparatul în regim de emisie la cel mai înalt nivel admis de putere, în toate benzile de frecvență testate. Deși SAR este determinat la cel mai ridicat nivel de putere admis, nivelul real al SAR pentru aparatul în funcțiune poate fi cu mult sub valoarea maximă. Aceasta se explică prin faptul că aparatul este proiectat să lucreze la mai multe nivele de putere, în așa fel încât să utilizeze numai puterea necesară pentru a intra în legătură cu rețeaua. În general, cu cât vă aflați mai aproape de o antenă a unei stații de retransmisie, cu atât puterea de emisie a aparatului este mai mică.

Valoarea maximă SAR pentru acest aparat la încercarea în condițiile folosirii la ureche este 0,57 W/kg.

Acest aparat corespunde recomandărilor de expunere la radio frecvență dacă este folosit în poziție normală de utilizare, la ureche, sau dacă este amplasat la o distanță de cel puțin 2.2 cm față de corp. Dacă telefonul este purtat pe corp, într-un toc de purtare, într-o agățătoare la centură sau în alt suport, aceste suporturi nu trebuie să conțină metale și trebuie să asigure plasarea telefonului la o distanță de cel puțin 2.2 cm față de corp.

Pentru a putea transmite fișiere de date sau mesaje, acest aparat necesită o conexiune de calitate cu rețeaua. În unele cazuri, transmisia fișierelor de date sau a mesajelor poate fi întârziată până când o astfel de conexiune devine disponibilă. Asigurați-vă că sunt respectate instrucțiunile referitoare la distanțele de separație menționate mai sus până la terminarea transmisiei.

* Limita SAR pentru aparatele mobile folosite de public este de 2,0 watt/kilogram (W/kg) în medie pentru zece grame de țesut de corp. Recomandările conțin o marjă substanțială de siguranță pentru o protecție suplimentară a publicului și pentru compensarea unor diferențe în măsurători. Valorile SAR pot să difere în funcție de cerințele naționale de raportare impuse și de banda de rețea. Pentru informații legate de SAR în alte regiuni vă rugăm să consultați site-ul www.nokia.com, secțiunea pentru informații despre produs.

Index

A

- Adresă IP, definiție de glosar 42
- Agendă
 - Alarmă 81
 - Expediere înregistrări 82
 - Oprirea unei alarme de agendă 81
 - Utilizarea aplicației PC Suite 81
- Ajutor 19, 21
- Alarme
 - Alarme de agendă 81
 - Ceas alarmă 87
- Amânare
 - Alarmă de agendă 81
 - Ceas alarmă 87
- Apelare numere fixe 46
- Apelare rapidă 29
- Apelarea vocală 52
- Apeluri
 - Durată 32
 - Internațională 28
 - Limită cost 33
 - Numere formate 32
 - Recepționate 32
 - Setări 38
 - Setări pentru redirectionarea apelurilor 31
 - Transferare 31

Aplicații, Java 94, 95

Arhivă 92

B

- Bluetooth
 - Adresa aparatului 99
 - Asociere 100
 - Asociere, definiție de glosar 100
 - Cereri de asociere 100
 - Cereri de conectare 100
 - Dezactivare 101
 - Indicatori de stare pentru conexiune 100
 - Parolă numerică setată în fabrică 100
 - Parolă numerică, definiție de glosar 100
 - Pictograme aparate 99

C

- Cartelă de memorie 16, 25
 - Deblocare 27
 - Parolă 26
- Cartelă pentru jocuri 16
- Cartelă SIM
 - Copierea numelor și a numerelor 51
 - Mesaje 71
 - Mesaje pe SIM 35

Nume și numere 35

- Cartele de contact
 - Introducerea fotografiilor 51
 - Memorarea tonurilor DTMF 31
 - Ștergerea sunetelor de apel 52
- Cartele SIM preplătite 33
- Căsuță poștală 67
- Căsuță poștală de la distanță 67
- Căsuță vocală 28
 - Redirecționare apeluri la căsuța vocală 31
- CD-ROM 102
- Ceas
 - Alarmă 87
 - Amânare 87
 - Setări 87
- Centru de servicii pentru mesaje scurte 72
- Centru de servicii pentru mesaje text
 - Adăugare nou 72
- Centru SMS 72
- Certificate 46
- Cod de blocare 45
- Cod PIN 44
- Coduri de acces 44
- Comenzi rapide în Favorite 88

în Imagini 55
 în modul de așteptare 23
Comenzi USSD 71
Comutarea între aplicații 21
Conexiuni la calculator 101
Conexiuni pentru transmiterea datelor
 Indicatori 23
Copiere
 Contacte de pe cartela SIM
 în memoria aparatului
 și invers 51
 Text 62
D
Dată
 Setări 44
Decupare
 Text 62
Difuzor 27
 Activare 27
 Dezactivare 27
DNS, Serviciu pentru nume de domenii,
 definiție de glosar 42
E
E-mail 63
 Căsuță poștală de la distanță 67
 Deschidere 69
 Off-line 70
 Preluare din căsuța poștală 68
 Vizualizarea fișierelor atașate 69

Expediere
 Cartele de contact,
 cărți de vizită 51
F
Fără comenzi manuale
 Consultați *Difuzor*
Fișier SIS 94
Formate de fișiere
 Fișier SIS 94
Fotografii
 Vizualizare 55
Fotografii miniatură
 Pe o cartelă de contact 51
G
GPRS 39
 Contor de date 34
 Definiție de glosar 39
 Setări 43
I
Imagini
 Adăugarea pe o cartelă
 de contact 51
Indicative vocale 52
 Adăugare 52
 Efectuarea apelurilor 53
Indicatori de conexiune
 Bluetooth 100
 GPRS 23
 Transmisie date GSM 23

Indicatori și pictograme în modul
 de așteptare 23
Inserare
 Text 62
Internet
 Puncte de acces;
 consultați *Puncte de acces*
ISDN, definiție de glosar 42
Î
Înregistrarea indicativelor vocale 52
J
Java
 Consultați *Aplicații*.
Jocuri
 Începerea unui joc 17
 Mai mulți jucători 17
 Organizarea datelor pentru
 jocuri 18
 Profilul Deconectat 78
 Profilul N-Gage 78
 Ștergerea datelor pentru jocuri 18
Jurnal
 Filtrare 34
 Ștergerea conținutului 34
M
Marcaj, definiție de glosar 90
Meniu
 Rearanjare 22

Mesaje

- Mesaje multimedia 63
- Scrierea mesajelor e-mail 63

Mesaje multimedia 63

- Redarea sunetelor 66

Mesaje prin transmisie celulară 71

Mesaje vocale 28

Modul de așteptare 22

O

Oră

- Setări 44

P

PC

- Conectare 101

PC Suite

- Înregistrări de agendă 81

Program

- Transferarea unui fișier .SIS
în aparatul Dvs. 94

Promemoria

- Consultați *Agendă, Alarmă*

Puncte de acces 39

- Setări 41
- Setări, avansate 42

Puncte de acces Internet

- (IAP - Internet access points)
- Consultați *Puncte de acces*

R

Registru apel

- Consultați *Jurnal*

Reglajul volumului 27

- Difuzor 27

- În timpul unei convorbiri 28

S

Serviciul pentru informații

- Consultați *Mesaje prin transmisie
celulară*. 71

Setări

- Afișaj 37
- Agendă 82
- Aplicații (Java™) 96
- Bluetooth 99
- Certificate 46
- Cod de blocare 45
- Cod PIN 44
- Coduri de acces 44
- Conexiuni pentru transmisia
datelor 39
- Data și oră 44
- Jurnal 35
- Limba 36
- Personalizarea consolei pentru
jocuri 22
- Protector ecran 37
- Puncte de acces 41

Redirecționare apeluri 31

Restricționare apeluri 48

Setări originale 37

Sunete 78

Setări de conexiune 39

Spațiu disponibil redus în memorie

- Afișarea spațiului ocupat
în memorie 24

Stare inactivă

- A se vedea *Modul de așteptare* 22

Sunete

- Dezactivarea unui sunet de apel 30
- Înregistrare sunete 87
- Setări 78
- Ștergerea unui sunet personal
de apel 52

Sunete de apel

- Adăugarea unui sunet personal
de apel 51
- Primirea într-un mesaj text 66
- Setări 78

Ș

Ștergere ecran

- A se vedea *Modul de așteptare*

V

Video recorder 57

Vizualizarea imaginilor 55